Vol. 117

中国游戏公司首次接待外国元首访问

游戏机实用技术

WEEKLY ファミ通

前线狙击

biohazard4

PS2版发售决定！全新系统独家披露！

山脊赛车

永濑女神在PSP上重现！

鬼泣3

女一号和大反派初公开！

超级碧奇公主/牧场物语 for DS
真·三国无双PSP/武装蓝狮 合击
飞跃巅峰/怪物猎人G/杀手7/尼娜
王牌机师A.C.E. 异世纪传说
GT赛车4/触摸！卡比 魔法画笔
机动战士高达：高达 VS. Z高达

"神游杯"小神游SP全国设计大赛
详见本期神游天下

特别企划

全球十大最有价值游戏角色

光明之泪
瑞奇与叮当3
斯特拉的众神
死或生Ultimate
横行霸道 圣安德里亚斯
塞尔达传说 神奇的小人帽

Gamehalo
最终幻想XII最新影像
新魂斗罗 双打极限演示
死或生Ultimate养眼秀
70006型PS2零距离接触

杀戮地带
妖精战士 世代
指环王：第三纪
合金弹头ADVANCE

HOT

11月游戏风暴袭来！

2004.12B 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
24>
9 771008 060006

本期赠送
死或生U游戏人物立卡
Gamehalo精彩VCD

小霞/绫音
人物立卡
随机一款

www.plumbook.cn

lenovo联想

联想锋行电脑—2004电子竞技世界杯(ESWC)
中国预选赛唯一指定比赛用机

玩家级联想锋行K7A、K6A，采用AMD速龙™ 64处理器，高配置、高性能，可随心操控，任意拆装。极速锋行，激情体验！现在购买正是好时机！

联想锋行K7A、K6A **全新上市** 陪你一起挑战世界的最好选择！

模式转换
动力操控随心

联想锋行K6000A 7199元

- AMD 速龙™ 64处理器3000+
- Geforce FX5700 128M DDR AGP 8X高性能显卡(显存带宽128bit)
- COMBO •256M/80G •8合一读卡器
- 32M魔盘 •2.1音箱 •热插拔硬盘盒
- 17"高亮纯平显示器 •1394接口

联想锋行K7000A 7999元

- AMD 速龙™ 64处理器3000+
- Geforce FX5700 128M DDR AGP 8X高性能显卡(显存带宽128bit)
- DVD刻录 •512M/120G •8合一读卡器
- 32M魔盘 •2.1音箱 •热插拔硬盘盒
- 17"高亮纯平显示器 •1394接口

联想锋行K7A、K6A电脑
采用AMD 速龙™ 64处理器

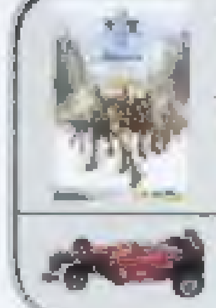
- 领先32位性能，支持64位技术
- 增强病毒防护技术(配合Windows®XP SP2)

侧翻门机箱
开关易如反掌

硬盘热插拔
更换得心应手

与高手决战 赢炫酷大奖！ 活动日期:即日起至2004年12月中旬

联想与GameSpot联合举办的"N多挑战 激情无限—联想锋行电竞明星挑战赛"活动将在全国18个城市隆重拉开帷幕。想挑战游戏高手吗？想体验竞技激情吗？还不赶快报名参加！有炫酷大奖等你拿！活动详情请登录http://www.gamespot.com.cn/lenovo和http://www.lenovo2008.com/fengxing/ 联想拥有本次活动的最终解释权。



你出手不凡 我岂能无礼！
凡购买联想锋行K系列电脑，即可免费获得：(限量赠送，送完即止，还不赶快出手！)

惊喜一：世界顶级3D网络游戏—《天堂Ⅱ》游戏礼包一套(内含天堂Ⅱ<初章：战乱魅影>版本客户端+游戏手册+新手免费150点游戏点卡)

惊喜二：价值169元的酷炫遥控赛车模型一辆

注：购买其他锋行系列电脑也可免费获赠《天堂Ⅱ》游戏礼包一套

— 产品订购热线 —
800-810-1567
(仅在北京、上海、广东、江苏、浙江提供)

— 阳光服务热线 —
800-810-8888
手机及未开通800业务地区的用户请拨打电话
010-82879425(需缴纳电话费)

联想(北京)有限公司 北京8688信箱
阳光网站：www.lenovo.com 阳光技术咨询热线：010-82879500
联想拥有本广告信息最终解释权，如有任何变动，恕不另行通知。
此机型的供应情况及具体配置、价格随销售区域不同可能会有所差异，
产品图片仅供参考，请以销售实物为准

联想公司推荐Microsoft® Windows® XP
为了保证品质和服务，请认准Windows® XP正版标签
详情请见：http://www.microsoft.com/piracy/howtotell

AMD、AMD箭头标志、AMD Athlon、AMD Sempron及其组合均为Advanced Micro Devices, Inc.的商标

AMD 64 Athlon
速龙™ 64处理器

西安志诚 029-85521188 西安明迅腾达 029-82308888 兰州天地 0931-8266666 云南巨星 0871-8027380 贵阳太阳 0851-5562866 哈尔滨哈联 045153644666-108 深圳卡奔达 0755-83698666 广西合众达 0771-5325161
南京同成 025-84575059 南京新华海 025-86897910 安徽安联 0551-2901707 浙大图灵 0571-85020000 天健远见 0571-88216971 广州正道 020-87588758 广州泰联 020-87566558 北京银力 010-82627788
北京北纬 010-82665500 天津联合 022-27376688 石家庄慷派 0311-6691111 江西思创 0791-6362896 上海信诚 021-62116391 上海创美 021-64905880 上海新大 021-62896691 太原世纪星 0351-8711063
内蒙古自立 0471-6935557 济南深蓝 0531-6556560 福州计通 0591-7529733 郑州新联佳 0371-5360168 武汉德发电话 027-87877701

(排名不分先后)

法国总统希拉克访问上海育碧

中国游戏公司首次接待外国元首访问

应中华人民共和国国家主席胡锦涛邀请，法兰西共和国总统雅克·希拉克于2004年10月8日至12日对中华人民共和国进行国事访问。此次访问是对今年1月胡锦涛主席在中法建交40周年暨中国在法国举办文化年高潮之际对法国进行国事访问的回访。在法兰西共和国总统对中国进行国事访问之际，法国文化年在中国拉开了帷幕，100多场活动相继在中国各大城市举行，使中国人得以了解法国。

10月12日上午9点半，法国总统希拉克一行来到了上海育碧电脑软件有限公司，这是在中国的游戏开发企业第一次接待一位国家元首的参观，说明游戏产业已经成为文化产业中极为重要的组成部分。希拉克参观上海育碧期间，欣然试玩了今年育碧公司最畅销的作品《细胞分裂 明日潘多拉》，该作各大版本中的最初版本则是Xbox版《明日潘多拉》，这个版本也正是上海育碧迄今为止最为出色的代表作，这款上海育碧的原创制作项目，从开始的策划到最后的测试，除了制作人是法国人之外，其他所有开发人员都是中国人！

年过七旬的希拉克总统（中）一边饶有兴致地玩着Xbox版《明日潘多拉》，一边听取上海育碧总裁戈翎女士（左）的介绍。

希拉克总统这次上海育碧之行具有十分重要的象征意义。在欧洲，法国正在成为一个游戏大国，整个欧洲游戏业中，法国市场贡献了近50%的游戏发行数量及销售额。在上海具有影响力的法国跨国企业远不止育碧一家，而总统先生却挑选一家游戏开发企业参观，应该说和中国新兴的游戏产业在中国经济领域创造的奇迹密不可分。希拉克总统的上海育碧之行，也充分说明了法国总统对未来游戏产业的看好！对中国游戏市场的看好！以及对上海育碧电脑软件公司的看好！而上海育碧能获得西方国家元首级的访问，证明中国已经具备了高素质的游戏开发人才和开发能力，而中国现在需要做的，则是建立一个具备良好的产业结构和良性循环的市场环境。也许有一天，我们会看到我们的国家领导人在访问他国时，也去走访在那里的中国游戏企业！

关键词解析

●中法文化年

由中法两国领导人倡导的中法互办文化年活动的“中法文化年”分为两个部分，上半部分为在法国举行的“中国文化年”，历时10个月的活动于2004年7月圆满结束，“中法文化年”的下半部分——“法国文化年”将于2004年10月至2005年7月在中国举办。以“浪漫创新、以人为本”为主题的“法国文化年”活动期间，将让中国观众更深刻地领略到法国社会和文化的多样性。几百场各种演出、展览、联欢活动将在各大城市陆续展开，如“让·雅尔北京音乐会”、“法国飞行特技表演”、“法国时尚百年展”、“法国印象派绘画展”等等。

●育碧公司

育碧由古利莫特（Guillemot）五兄弟创建于1986年，最初只是法国一家小型游戏发行公司。之后，五兄弟之一伊维斯·古利莫特（Yves Guillemot，现Ubisoft董事长兼首席执行官）说服美国艺电及雪乐山等公司，将其产品的法国分销权交给育碧。在他的经营下，公司的业务很快攀上一个新的台阶。

1990年，育碧由代理发行转向研发，1994年，“雷曼之父”——米歇尔·安塞尔（Michel Ancel）的加盟令育碧的研发实力大增。2000年育碧收购Red Storm等公司，产品风格转型，以《分裂细胞》、《幽灵行动》和《彩虹六号》为首的军事题材的动作射击游戏逐步取代《雷曼》成为公司的一线产品。

2003～2004财年，育碧的全球营业收入达到5亿欧元，成为欧洲第二、北美第六的游戏公司！育碧在全球52个国家及地区已有超过1900名员工。作为一家集团公司，育碧的业务主要分为Ubisoft（家用机游戏/PC游戏/掌机游戏）、GameLoft（手机游戏/PDA游戏）和Ubi.com（互联网与网络游戏运营）三大块。

●法国及法国总统希拉克

法国，即法兰西共和国（The Republic of France），被誉为艺术之国、浪漫之国。法国国旗为红白蓝三色。目前法国国家元首是总统雅克·希拉克（Jacques Chirac），希拉克于1932年出生，1995年5月当选法国总统，2002年5月连选连任，2004年10月，希拉克对中国进行国事访问，并出席“法国文化年”开幕活动。

●上海育碧电脑有限公司

上海育碧电脑有限公司（上海育碧）成立于1996年12月，现任上海育碧的总经理为Corinne Le Roy女士，其中国名字为戈翎。上海育碧目前拥有超过250名员工，是育碧公司的第二大制作基地，其制作部的规模与水准在整个集团内部仅次于其加拿大的蒙特利尔分部。

2003年，上海育碧完成了原创制作项目Xbox版《分裂细胞 明日潘多拉》，2004年发售之后其所取得的优秀成绩为世人所瞩目，本作的首席关卡设计师于海鹏、首席图像设计师卢志刚及首席程序员沈黎等人，都是育碧自己培养出来的精英骨干，《明日潘多拉》的成功充分证明了国人的开发实力！本作的诞生也充分说明，经过几年的发展，上海育碧已经不再是一家“游戏外包加工厂”，而是一个可以完成从创意、开发到制作等全部流程的国际顶尖游戏公司。

对于上海育碧的制作部来说，2004年是关键一年。除了三款重要的移植项目外，原创大作Xbox 2版《分裂细胞 4》（Splinter Cell 4）也已进入早期的技术研究阶段。待年底移植项目结束，制作人员即会全力投入《分裂细胞 4》的研发之中！

《分裂细胞3 混沌法则》注定将成为育碧2005年的最畅销作品！

《波斯王子 武者之心》是育碧今年圣诞商战期的最强力作品！

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏机实用技术 ファミ通

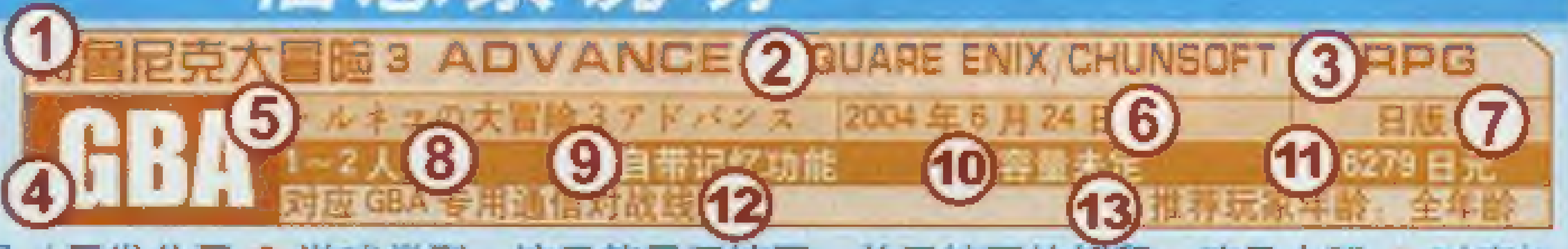
总第117期 TV GAME 半月刊 2004年12月B

COVER STAFF
封面用图 :飙车的林克
插图画师 :笨笨鱼
封面设计 :孙玮
© 游戏机实用技术 2004

FAMITSU ©2004 ENTERBRAIN,INC.
All rights reserved
First published in Japan in 2004 by ENTERBRAIN,INC.,Tokyo
Chinese translation rights arranged with ENTERBRAIN,INC.
"FAMITSU" is registered trademark of ENTERBRAIN,INC.

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司／开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边／备注信息 13.推荐玩家年龄

本期杂志内容目录

焦点 法国总统希拉克访问上海育碧 1
西方国家元首首次对中国最优秀游戏公司进行视察！

游戏情报站 一切玩家关心的游戏新闻 4

- 日方业界高层人士秘访神游 —— 4
- N-Gage QD 12月大陆上市 —— 6
- GT赛车4 —— 8
- 真·三国无双 —— 9
- 杀手7 —— 9
- 触摸！卡比 魔法画笔（暂名） 10
- 超级碧奇公主 —— 10
- 机动战士高达：高达 VS. Z高达 —— 11
- 《bio4》PS2版？你没看错！ —— 5
- 接近战 —— 7
- 飞跃巅峰 —— 8
- 牧场物语 for DS（暂名） —— 9
- 怪物猎人G —— 9
- 武装鹫狮 合击 —— 10
- 战栗杀机 铁拳：妮娜·威廉斯 —— 11
- 王牌机师 A.C.E. 异世纪传说 —— 11

新作发售表 近期即将发售的游戏列表 12

排行榜 检阅游戏销售的实际成绩 14

前线狙击 最新、最快的新游戏介绍 17

- 山脊赛车 —— 17
- 鬼泣3 —— 24
- biohazard4 —— 20

黄金眼 新近发售游戏的权威评价 26

特快专递 新近发售游戏的概要介绍 31

- 合金弹头 ADVANCE —— 31
- 指环王：第三纪 —— 34
- 杀戮地带 —— 32

特企 全球十大最有价值游戏角色 36
游戏世界十位巨星身价大曝光

游戏索引

本期内文中所出现的游戏排序如下（以汉语拼音为顺）：

GBA
合金弹头 ADVANCE —— 27 31
横行霸道 Advance —— 29
火焰之纹章 圣魔之光石 —— 87
塞尔达传说 神奇的小人帽 - 28 50
杀戮开关 —— 29
指环王：第三纪 —— 28

NDS
超级碧奇公主 —— 10
触摸！卡比
魔法画笔（暂名） —— 10
牧场物语 for DS（暂名） —— 9

NGC
biohazard4 —— 20
机动战士高达：
高达 VS. Z高达 —— 11
马里奥网球 —— 92
杀手7 —— 9

PS2
biohazard4 —— 20
GT赛车4 —— 8
多卡邦世界 —— 28
光明之泪 —— 29 55
怪物猎人G —— 9
格斗之王2003 —— 29
飞跃巅峰 —— 8
鬼泣3 —— 24
横行霸道：
圣安德里亚斯 —— 82
机动战士高达：
高达 VS. Z高达 —— 11
狡狐大冒险 侠盗帮 —— 92
瑞奇与叮当3 —— 26 65
杀手7 —— 9
斯特拉的众神 —— 28 72
杀戮地带 —— 27 32
王牌机师 A.C.E.
异世纪传说 —— 11
网球王子
最强队伍结成！ —— 92
星之海洋3 导演剪辑版 —— 92
妖精战士 世代 —— 27 60
樱花大战V
荒野的少女武士 —— 92
战国无双 猛将传 —— 90 92
战栗杀机
铁拳：妮娜·威廉斯 —— 11
指环王：第三纪 —— 28 34

PSP
山脊赛车 —— 17
真·三国无双 —— 9

Xbox
OUTRUN2 —— 92
炽焰帝国 十字军东征 —— 92
光环2 —— 26
街头霸王 周年收藏版 —— 92
死或生 ULTIMATE —— 27 78
武装鹫狮 合击 —— 10
指环王：第三纪 —— 34

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
DC	DREAMCAST，SEGA公司出品	PS2	PlayStation2，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
MD	MEGA DRIVE，SEGA公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	神游机	神游机，神游科技有限公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	小神游GBA	小神游 GAMEBOY ADVANCE，神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品		

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

www.plumbook.cn

游戏界基本用语解释（每期更新）

人物 **植松伸夫**：“《最终幻想》系列”音乐制作人。1959年3月21日出生于高知县高知市，由于受到家庭的熏陶从小就热衷音乐，12岁时已经能够非常娴熟地弹奏钢琴，考进神奈川大学物理系后将所有的学习精力都倾注于音乐科目，毕业后专门从事广告音乐谱曲等工作，1986年应坂口博信的邀请加盟Square。近期植松伸夫离开Square Enix成立了自己的制作室Smile Please。

游戏 **波斯王子**：原作发售于1989年，著名制作人Jordan Mechner的代表作，原作销量突破200万套，是当时PC游戏的一大奇迹。2001年育碧找到Mechner希望让“《波斯王子》系列”重生，在育碧蒙特利尔制作室的全新演绎之下，《波斯王子：时之砂》焕发了新的活力。目前最新作《波斯王子：武者之心》即将上市。

术语 **DirectX**：由显示、声音、输入和网络四大部分组成的一种应用程序接口（简称 API），简单的说就是一个可以提高系统性能的加速软件，可以让以Windows为平台的游戏或多媒体程序获得更高的执行效率，加强3D图形和声音效果。

公司 **Koei**：即光荣公司，1978年7月成立于日本枥木县足利市，创始人为襟川阳一夫妇，最初专营染料买卖。1981年Koei开始涉足电脑软件开发行业，推出了日本第一款SLG《川中岛合战》。1983年Koei以一款《信长之野望》成名，1985年的《三国志》进一步巩固了Koei在SLG市场的卓越地位。如今Koei的代表作是“《无双》系列”。

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。

注意自我保护，谨防受骗上当。

适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。

合理安排时间，享受健康生活。

本期杂志内容目录

游戏立方 *网罗所有和游戏有关的趣味话题* 44

- 多边共享区 —— 44
- 问题小卖部 —— 46
- 邪魔院 —— 47
- 火焰之纹章专页 —— 48
- SOUL的秘密花园 —— 49

攻略透解

- 塞尔达传说 神奇的小人帽 —— 50
- 光明之泪 —— 55
- 妖精战士 世代 —— 60
- 瑞奇与叮当3 —— 65
- 斯特拉的众神 —— 72
- 死或生 ULTIMATE —— 78
- 横行霸道：圣安德里亚斯 —— 82

研究中心 *探索游戏乐趣、将游戏进行到底* 87

- 火焰之纹章 圣魔之光石 —— 87
- 战国无双 猛将传 —— 90

火热秘技 *最快速、最实用的秘技火热呈上* 92

神游天下 *享受神游机带来的中文游戏世界* 93

电子竞技场 *报道竞技游戏文化、体验电子竞技魅力* 94

游戏动漫园 *游戏与动漫画的互动* 96

自由谈 *让读者玩友在此畅所欲言* 98

游风艺苑 *拿起画笔，描绘你自己的游戏* 101

读编往来 *读者与编辑的轻松交流* 102

小编寄语 *倾听小编们的生活感悟* 106

互动信箱 *一起办好属于大家的游戏杂志* 109

本期光盘内容

- 01 直击迷你版PS2 SCPH-70006 —— 02：05
- 02 最终幻想XII＋前线任务在线 —— 05：06
- 03 勇者斗恶龙VIII＋伊苏VI 纳比斯汀的方舟 —— 06：12
- 04 绝体绝命都市2 体验版 —— 11：34
- 05 源氏＋数码恶魔传说 天魔变2 —— 03：30
- 06 死或生ULTIMATE 隐藏要素＋连续技演示 —— 09：12
- 07 火热秘技 —— 04：11
- 08 热血最强 新魂斗罗 双打极限挑战 —— 19：34
- 09 游戏动漫园 —— 05：38
- 10 ENDING SONG —— 02：43

绝体绝命都市2体验版
你能从大洪水中逃出生天么？

死或生ULTIMATE隐藏要素+连续技演示

火热秘技

为你带来精彩的《战国无双》秘技集锦！

游戏动漫园

动漫情报站：《幻想传说》动画预告片
《苍穹的巨龙》主题曲
《云之彼端，约定的地方》预告片

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔
责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
广告总监：刘方
编委：陈汝康 董磊 冯蔚骏 李昌奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴淦 许濂俊
主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98
编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn
广告总代理：北京东方益美广告有限责任公司
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字 6200004000011
出版日期：2004年12月16日
定价：人民币9.80元

©2004 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC All rights reserved.
©TECMO,LTD.Team NINJA 2004
www.plumbook.cn

把握最新最权威游戏资讯！ GET ACCESS TO ALL THE LATEST GAME NEWS! 栏目主持：SOUL

游戏情报站

日方业界高层人士秘访神游

特报 神游公司后继强势软硬件蓄势待发！

▲任天堂社长岩田聪的到访足见其对iQue这一年多努力的肯定，以及对中国市场的重视。

据本刊可靠消息，11月3～6日，任天堂株式会社社长岩田聪、综合开发本部竹田玄洋（N64/NGC系列主机综合事业部）、Pokemon株式会社社长石原恒和等多家第三方大型软件商一行七人造访iQue总部，进行了为期四天的全封闭式会谈。任天堂最高层的亲自来访，足见对iQue这一年多努力的肯定，以及对中国市场的重视。这也是今年国内所接待的最高规格的业内访客之一。

会谈的具体内容目前不得而知，据未经证实的消息称：会谈的其中一项重要议题与后继硬件的引进与合作研发有关，数月前iQue与任天堂将同步推出的下一代主机的消息曾经传得沸沸扬扬，结合最近iQue推出“神游在线”（iQue@home）等积极行动，可预计这些硬件都将能够与神游机及小神游系列产生互动，最终建立一套完整的新型娱乐模式。（根据本刊获得的消息，神游NDS和神游NGC等硬件都有可能在2005年内登陆中国大陆！）

此外，议题中也涉及到“中国龙”限定版小神游SP的部分，可得知此限定版已确定仅供应中国大陆地区，国外玩家将无缘获得，在具体产量上，日方坚持限量精品原则，不会为满足中国特殊的庞大需求量而开先例，因此可预见的是，“中国龙”版小神游SP在正式发售后，很可能会奇货可居。（根据本刊获得的消息，此款限定版主机的数量仅为2000台，售价将在700元～900元的范围内）

▲“中国龙”版的包装盒如图所示，采用了别致的双层内盒设计，上层有一个主机位与一个卡带槽位，下层则为电源等其他物品的放置空间。包装外盒看上去很大，显得气派十足。限定版特制皮套仅随“中国龙”版SP附赠，上面印有中国龙图纹与iQue标准LOGO。

另外，根据本刊早先获得的消息，今年8月13日Square Enix社长本多圭司等一行四人就已经造访iQue，会谈期间曾就某些游戏的中文版和续作等问题与神游方面进行了磋商。而在今年9月中旬，数家国外第三方软件商也联合造访了iQue，不过具体社名未知。

PSP为什么能卖这么便宜?

硬件 久多良木健说明PSP定价19800日元的原因

10月27日索尼公布PSP的发售日和售价之后，久多良木健进一步向媒体透露了有关PSP经营战略的相关事宜。

PSP 19800日元的价格低于多数分析家猜测的25000日元的价位，久多良木健表示，PSP之所以能够实现如此之低的价位主要有两大原因。首先，PSP的内部元器件有一半都是由索尼自家生产的。很早之前索尼就设立了一个90纳米工艺生产中心，当时索尼内部对于这个生产中心的设立存在争论，不过如今看来，索尼此举是极具先见之明的。目前该生产中心正在为PSP和超薄型PS2不断生产元器件，由于已经形成相当的规模，所以大大降低了生产成本；其次是索尼的整体价格战略，PSP将会采用低价抢占市场的战略。与以往游戏机逐步降低主机售价的做法不同，PSP一开始就把价格定到很低的价位，今后降价的空间并不大。索尼准备通过此举以更快的速度扩展PSP的用户群，由此获得广大游戏发行商的支持，当PSP产量达到一定规模的时候就可以凭借量产化优势降低成本。

久多良木健同时透露了PSP的销售目标。PSP在日本首发当日的出货量为20万台，年底之前会再追加30万台出货。索尼的PSP的年产容量现在为300万台，如果在下个财年，也就是2006年3月31日之前，PSP能够实现日本、欧洲和北美各出货100万台的目标（全球300万台出货量），PSP就可以实现盈亏平衡。

看来虽然索尼计划以低价抢占市场，不过作为掌机市场的新势力，索尼对于PSP的计划还是相当谨慎的。此前，任天堂宣布NDS的发售目标为日本首发当日30万台，年底之前美日两地合计销售目标为200万台，明年3月底之前全球出货量计划为400万台！

NDS、PSP游戏都没有区域限制

特报 新时代掌机的游戏都可以全球通行

与家用机方面严格的区域限制不同的是，任天堂之前的GB、GBC、GBA等主机的游戏是没有区域限制的。而NDS游戏将保持之前GB系主机的传统，没有区域限制，也就是说，任何地区出售的NDS主机，可以玩任何版本的NDS游戏，NDS游戏在各国将是可以通用的，如可以用日版机玩美版游戏，或用美版机玩日版游戏。不过任天堂方面也表示，虽然游戏是通用的，但一些NDS周边并不是通用的。

PSP方面，索尼也表示PSP游戏不会有区域限制！尽管家用机领域PS及PS2都实行了区码限制，但PSP游戏将像NDS及GBA游戏一样，通用于各国版本的主机。不过对应PSP的UMD媒体影像产品还是会有区域限制的，这类似于当前DVD影像碟所采用的区码限制。

游戏没有区域限制的最大受益者是国际玩家，这类玩家除了玩本地出版的游戏，还会去玩在外国出版的游戏。

www.plumbook.cn

PSP 大量细节情报公布

硬件 大量引人注目的PSP 相关性能已经进一步明了化

在SCE公布售价及发售日前后，SCE也积极在各个场合向媒体曝光PSP所具有的丰富功能及相应情报，以下就是目前PSP相关的各个细节情报的总结：

◆PSP 最初预定只有一个芯片，但后来在各游戏开发商的要求之下，追加了内存 DRAM，因为成为了现在的两个芯片结构的 PSP，成本也因此增加。

◆在今年 E3 展及 TGS 展上展出的 PSP 样机均采用的是普通的 TN 型液晶板，可视角度要小于正式量产化时所采用的 ASV 型液晶板。

◆ASV（Advanced Super View）液晶板由夏普生产，可以达成上下左右 170 度的广视角、最高 350：1 的对比度以及 25 毫秒的响应速度。ASV 液晶板目前主要应用于高画质液晶电视机。

◆PSP 出货量有限的主要原因并非是之前业界猜测的液晶板供应问题，而是由于专用芯片的生产及生产线容量的限制。

◆当 PSP 接驳 AC 电源进行使用时，才可以选用最高 200 cd/m2 的亮度，一般的可选亮度为 180/130/80 cd/m2。

◆可以通过 PSP 的 USB2.0 端口与 PC 相连，USB2.0 最大可以达到每秒 480Mbit 的传输速度！相连后，PC 可以任意对连到 PSP 上的记忆棒（即 Memory Stick，PSP 为 Memory Stick Duo 插口）进行读写操作。

◆PSP 将来不会推出对应硬盘的版本，因为“现在闪存卡的发展很快，其容量以每年 2 倍的速度进行增长，将来高达数 GB 的闪存卡的存在是有可能的，所以没有推出硬盘的必要。”

▲PSP 具有极丰富的娱乐功能！

◆PSP 能够播放及显示从电脑直接拷到记忆棒的 MP3 音乐及 JPG 图，播放音乐时可通过“SOUND”按键选择多种音效模式。也就是说，PSP 就可以相当于一台便携 MP3 播放机，而且还是一台自带喇叭的 MP3 播放机。

◆PSP 具有防震功能，即使是在震动的环境下也可以播放 UMD。

◆PSP 在电池充电的同时也是可以进行使用的。

◆利用“无线LAN”开关键关闭PSP的无线LAN功能后，可以减少主机的电力消耗。

◆UMD 转动得越频繁，PSP 的电力消耗就会越多。

◆在电池与UMD的转动这两方面因素影响下，PSP使用时会有一定程度的发热，但只是有一些温温的感觉，并无大碍。

◆与之前在 TGS 上展出的 PSP 不同的是，成品版 PSP 的液晶屏上施有超硬的保护层，该保护层很不容易被划伤。

◆发售初期将只有黑色外壳型 PSP 供选购。

◆现有的生产 DVD 的设备同样可以用于生产 UMD，而且 UMD 的生产成本与 DVD 相当。

◆PSP的游戏记录可以储存在记忆棒中，而且可以将记忆棒中的游戏记录保存到PC上，虽然游戏记录可能会被非法修改，但 SCE 表示将忽略这个问题。

◆通过 PSP 的网络机能将游戏试玩版下载到记忆棒，再从记忆棒启动试玩版的功能在技术上是可行的，但目前 SCE 希望人们将注意力集中在 UMD 上，所以暂时没有这方面的计划。

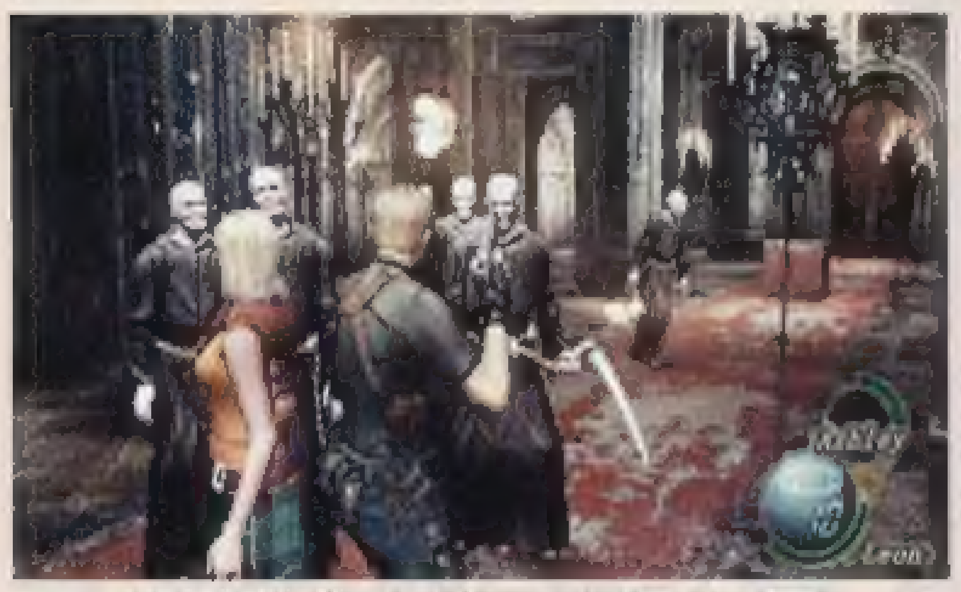
▲圆形的耳机接口旁的方块插口就是耳机的线控插口。

▲黄色的电源输入口左上方的小孔是 PSP 的右喇叭口。

《bio4》PS2版？你没看错！

软件 《biohazard4》不再是NGC独占，PS2版将于2005年末推出！

11月1日，Capcom 紧急宣布，旗下百万级作品《biohazard4》（以下简称《bio4》）将同时对应NGC 及PS2 平台！NGC 版照常将于 1 月发售，PS2 版《bio4》将于 2005 年末发售。也就是说，《bio4》将不再是 NGC 的独占作品！



▲“《bio》系列”全球销量已经有 2500 万套。

在 Capcom 发表的官方声明中，该公司表示之所以将《bio4》进行跨平台发展，是因为收到了广大玩家们的呼吁，另外市场状况以及持股者们的要求也是 Capcom 做此决定的重要原因。Capcom 同时表示，《bio4》的两大版本都将会完美发挥对应平台的性能。

相关资料：《biohazard4》简历

◆2001 年 9 月，Capcom 召开新闻发布会宣布 NGC 将会独占《biohazard》全系列，同时公布《bio4》；◆2002 年 10 月，Capcom 宣布在 PS2 上推出网络版《biohazard》，同时 Capcom 再次表示《RE-bio》、《bio 0》以及《bio4》仍为 NGC 独占；◆2002 年 11 月，Capcom 原第四开发部部长三上真司携旗下众制作人召开新作发布会，称之为“NGC 新作五连发”；◆2003 年 1 月，Capcom 表示，NGC 新作五连发中，除了《bio4》以外，其他作品不一定为 NGC 独占，不排除移植到其他机种的可能；◆2003 年 4 月，Capcom 表示虽然《生化危机 4》是 NGC 独占，但该作之后的其他《生化危机》作品也会在其他平台登场；◆2003 年 5 月 E3，三上真司以影像方式出现在任天堂的 E3 新闻发布会上，表示“《bio4》的开发状态非常顺利”，并且本作将“带来前所未有的恐怖感，小心别吓得尿裤子”，随之还公布了《bio4》的最新宣传影像，之后《bio4》再度“潜水”；◆2004 年初，Capcom 在美国拉斯维加斯向业内人士以半公开形式展示《bio4》试玩版，随后向媒体公布，《bio4》已经基本推翻了原来的设计，展现在人们面前的，是一个崭新面貌的、以动作要素为主的《bio4》；◆2004 年 5 月 E3，Capcom 公布《bio4》全新形态下的游戏宣传片并在展会上展出试玩版。◆2004 年 11 月 1 日，Capcom 宣布《bio4》将对应 NGC 与 PS2 两大平台。

全球首款 PS3 游戏公布

软件 光荣 PS3 游戏《鬼》根据黑泽明遗稿而制作

▲《鬼》（oni）将在各种领域推广。

10月28日，Koei在日本召开记者招待会，宣布启动一项跨媒体大作计划。这项计划以日本影坛巨匠黑泽明的遗稿《鬼》为中心，将会横跨电影、游戏、音乐、书籍、手机以及各种领域全面进行推广，Koei 将为这一项目投入了 30 亿日元的预算，预计全球相关收入将会达到 100 亿日元。

首先是该项目中的电影版。2001 年Koei女社长襟川惠子第一次听说黑泽明《鬼》的遗稿，当初原本准备将其制作成动画片，不过由于黑泽感性丰富的特点最后还是决定将其制作成实拍电影。这部电影将由黑泽明之子黑泽久雄担任导演，并由黑泽久雄和Koei会长兼王牌制作人 Kou Shibusawa（襟川阳一）在黑泽明原案的基础上完成电影剧本，过去黑泽组的主要成员将会加入到该片的拍摄中。

以游戏为主要业务的Koei自然不会错过将《鬼》做成游戏的大好机会，由于电影将于2006年上映，游戏版也将同时期发售。因此这款游戏对应的平台是PS3，这也是目前第一款正式公布的PS3游戏！襟川惠子表示将会采用新一代游戏机的压倒性强大性能带来惊人视觉表现，并且这将会是一款拥有崭新系统的新类型游戏。此外本作在开发过程中将会与制片组紧密合作，在人物建模、CG、演员外貌、配音等方面都会利用到电影的资料。

《鬼》是黑泽明临终前构思的一部电影，不过当时剧本并未完成，其讲述的是一位被称为“鬼”的金发武士在16世纪的日本为宿命而战的故事。

▲Koei 王牌制作人 Kou Shibusawa。

www.plumbook.cn

N-Gage QD 12月大陆上市

硬件 诺基亚游戏手机登陆中国，数款中文游戏一同发售

诺基亚的游戏手机N-Gage QD即将于12月在中国大陆上市！大陆版N-Gage QD将采用简体中文界面，随主机将会附带三款游戏，分别是《地狱镇魂歌》、《传奇世界》、《金属咆哮2》，其中《地狱镇魂歌》是N-Gage专用游戏，其他两款为S60手机游戏。同时还会有《古墓丽影》、《索尼克》、《FIFA 2004》等6款中文N-Gage游戏发售！到时候国内玩家将可以在N-Gage QD享受全中文游戏的乐趣。N-Gage QD早在今年6月就在北美等地发售，标准售价为199美元，目前有关大陆版N-Gage QD主机售价以及游戏卡带的售价都还未确定，据内部人士透露估计主机价格会在2000元左右，对于一款具备强大游戏功能的手机来说，如此价位还是很有吸引力的。

▲N-Gage QD游戏卡插口是在外头的，插游戏不再像N-Gage那么麻烦了。

▲其实N-Gage QD的外形要远比N-Gage 精致得多，拿在手中你就会发现了。

新闻短波

■自“《最终幻想》之父”坂口博信宣布成立Mist Walker之后，“《FF》系列”另外一名灵魂人物——《FF》御用作曲家植松伸夫也成立了自己的独立游戏制作室“Smile Please”，他已经于10月份离开了Square Enix。但辞职的原因并不是因为与公司内部有什么矛盾，只是因为他希望能够拥有自己独立的工作空间。植松伸夫解释说：“辞职这个词听起来有点消极意味，因此‘毕业’这个词可能会更精确一些。我仍然会为我的‘母校’工作，为他们的游戏编曲、开音乐会。”

■目前超薄型PS2已经上市，不过根据国外一些零售业主的反应，超薄型PS2首批货的品质不良率为5%，部分主机在开机出现“PlayStation 2”标志后就死机了。SCE方面目前并未对该问题做出回应。

■Atari日前一口气公布了4款龙珠新作，这些作品都将于2005年发售。其中包括将于明年春季发售的《龙珠Z：传说》，这款游戏将会在三大家用机平台上发售，这也将是Xbox上第一款《龙珠Z》游戏。另外还有GBA新作《龙珠GT：变身》。其他两款龙珠游戏分别对应PS2和GBA平台，目前尚未公布名称。

■SCE日前宣布PSP《GT赛车4 Mobile》将于2005年春发售。本作将对应PSP的无线通信功能，可以进行连机对战。

■THQ宣布《全能战士》将移植到PS2上。

■为配合日本国民RPG《勇者斗恶龙VIII》的推出，日本周边厂Hori宣布将同步于11月27日推出一款史莱姆形状的PS2手柄，外形非常可爱，同时还具备和一般PS2手柄一样的功能及操作性。

■SCE方面公布Level5将为PSP开发一款原创RPG新作。Level5与SCE有着密切的关系，曾于PS2早期制作了个性A・RPG《黑云》，随后又开发了采用卡通渲染技术的PS2《暗黑编年史》，这两年更因为负责《勇者斗恶龙VIII》的开发而成为业界注目的焦点。

LEVEL5

■Bandai于日前公布了面向PSP的“影像光碟系列”，其第一款作品就是预定将于明年春发售的《机动战士高达 for PSP（暂名）》，这款软件以从1979年开始播放的电视动画“《机动战士高达》系列”为主题，包括动画影像、插画集、设定资料集、制作人员访谈、用语集等内容，可以看作是一款内容极其丰富的UMD影像碟。

■SNK Playmore宣布N-Gage的《格斗之王Extreme》将可以对应双人对战，并定于2005年1月11日发售。

■索尼公布本季度（7月～9月）财政报告，由于原型PS2趋于停产，本季度全球PS2出货199万台，比上一年同期减少679万台。不过由于超薄型PS2的发售，索尼对本财年PS2的总出货量预计由原来的1400万台提高到1450万台。

■索尼宣布欧版PSP已经确定将于2005年3月发售。

■Taito将于明年推出《半条命2》街机对战台，采用新基板Type X。

■SEGA的街机作品《OutRun2》将推出加强版《OutRun2 SPECIAL TOURS》，加强版将追加15条新的赛道、两个新车种。

■Koei在近日任天堂举行的NDS试玩活动中，公开了NDS版《真・三国无双》的宣传影像，从宣传影像中可以看到，本作一反系列以来真实CG式人设，改成了2D的卡通式人设。

■Konami于11月9日发表本财年上半期的业绩——其纯利润比上一年同期减少85%，为16亿2600万日元，除了游戏软件销售势头有所下降之外，Konami的《游戏王》卡片的销量大量下滑也是主要原因之一。

■台湾乐升科技（XPEC）于11月3日宣布将与日本Namco展开合作，进行新游戏的开发。游戏类型为具有对战要素的动作RPG，题材是科幻类，还将有美国好莱坞的资源投入，预定明年E3展参与展出。乐升科技是台湾少数几家有能力制作推出游戏机游戏的公司，先前曾推出《异界》、《鬼疫》等游戏。此外Namco创办人中村雅哉还应邀于11月2日到台湾进行演讲。

联通手机用户醒目！

联通手机用户终于也可以订阅到UCG的短信新闻了！方法见最后。

完全不用泡在网上，也不用苦苦等待最新杂志的到来——加入“UCG短信新闻”，你每天都能收到小编们尤其是“UCG新闻官”SOUL精选的1～2条短信新闻，加入方法如下：（5元包月）

中国联通用户 发送 RB 到 9355700
中国移动用户 发送 RB 到 3355700

www.plumbook.cn

新闻评论

接　近　战

文 特约撰稿人 太阳黑子工作室 Darkbaby　编 SOUL

一、异样的张扬

10月初，全球销量第一的日本漫画杂志《周刊少年JUMP》宣布将与任天堂合作开发NDS超大作《JUMP全明星大乱斗》……集英社素有日本游戏业界幕后黑手的风评，曾经在过去多次业界争霸中发挥过重要作用，32位主机的市场大转换期间，当时《周刊少年JUMP》的编集长鸟岛和彦曾经在ENIX决定将《DQVII》在PS平台发售的决策中发挥过至关重要的作用。集英社此番在任天堂和索尼争夺携带主机霸权的大战前夜公然表示其立场，不禁令人对内里不为外人所知的诸多隐情备加猜测。

10月7日午后，任天堂在东京召开了“Nintendo DS Preview”战略发表会，会上Square Enix社第二开发部本部长河津秋敏即席发表的《FFIII》、POKEMON社长石原恒和公布《口袋妖怪 珍珠·钻石》。此外任天堂还一举更新了NDS的对应软件名单，已经发表的作品达到了124款以上。

焦虑和紧张，从任天堂频繁地大张旗鼓中隐隐露出端倪。

对付当时软硬件战略均尚未完备的PSP，任天堂居然一下子就拿出了三款百万级超大作，其中还包括被公认为终极兵器的“《口袋妖怪》系列”正统最新作，如此异样的张扬确实让人感到不安。就目前表象的局势和任氏一贯的行事做派，任天堂似乎根本没有必要一下子亮出那么多重量级武器，完全可以从容地布局筹划，《口袋妖怪》最新作放在PSP正式发售日前后公开或许可以起到更有效的牵制作用，该社如今的举措反而过早暴露了自身的实力。任天堂已经垂暮，但是嗅觉一如往日般敏锐，必然是潜在中隐伏着的某种深刻危机才导致了这个巨兽的异样紧张。

任天堂力求先声夺人，局势的急转直下是否又尽如其所愿呢？

二、绝地大反攻

该来的终究会来……

10月27日，SCE正式发布了PSP的价格和发售日期，PSP定于12月12日日本本土首发，普通版价格19800日元，而很多人非常关注的电池工作时间为4～6小时(用于游戏时)。12月内将有21款软件推出，其中包括《真·三国无双》、《潜龙谍影Acid》和《山脊赛车》等主打游戏。几乎与SCE公布PSP价格等情报的同一时刻，对PSP久无动作的Square Enix也突然发表了参入PSP第一弹软件：A·RPG《危机之源 最终幻想VII》(《FFVII CC》)。

价格、发售时间、电池工作时间和Square Enix的参入态度——SCE在一天内圆满解答了过去消费者的所有疑问，尤其在价格定位这一环取得了意想不到的满分，以PSP的高性能，却定以19800日元的低价，这把原本走中低端路线的任天堂NDS逼到了非常尴尬的境地。包括索尼集团在内的广大业界人士都对PSP的超低价表示了惊异。PSP的价格等细节正式公表后任天堂股价连续两天大幅度下挫，累计下跌幅度达到了6.7%。JP摩根的经济分析师大西胜对任天堂来年的业绩表示了担忧：“虽然今年任天堂业绩非常出色，但完全仰赖于GBA的成长，任天堂自社预测明年GBA的业务将下降11%，而NDS业务的利润率可能大大低于预期，PSP的竞争也将使状况进一步恶化。”大西氏同时对PSP也作出了相对积极的评价：“预想以外的低价格设定使得PSP普及的成功率大大提升，软件厂商的支持力度也将进一步加大。”

索尼选择在这个时机发表PSP价格实有一石二鸟的目的，维护自社股价稳定和打击抑制任天堂股价不断攀升势头。数日后索尼集团公布了2004年上半年度的财务报表，集团总体的利润率仅2.4%，家电业务继续低调推移，索尼银行业务甚至出现了赤字。而任天堂本季度的经营业绩创历史最高记录，投资者对其后势发展也非常看好，因此该社股价持续飚升，一度曾经逼近每股15000日元大关。PSP价格公布后确实达到了预期的效果，索尼的股价继续维持原位盘整，任天堂则瞬间损失了近千亿日元的股票市值。从某一种角度看，未来PSP事业的成败将足以左右整个索尼集团的进退。

三、一花一世界

PSP目前存在的问题依然不少。为了和任天堂争夺市场PSP硬件价格设定远低于预想，虽然SCE期望2006年3月期可以初步实现PSP黑字化，但前景未必乐观，任天堂为确保最后的阵地不沦陷必然全力以赴。目前局势尚未完全明朗化，绝大多数的第三方厂商都采取骑墙方针，Square Enix将《FFVII CC》定于2006年发售分明也意在有足够时间观望。SCE目前还存在一个致命的弱点——SCE自身的游戏并不足以牵引硬件普及，其在软件事业的利润难以弥补硬件的赤字，而任天堂的75%以上的纯利润来自软件销售。更有甚者，还有人认为即使索尼凭借PSP击败了任天堂，其所得利益也将微不足道。

任天堂广报部课长皆川恭广在PSP价格公开当天接受记者采访时发表了如此见解：“PSP并不是真正的游戏机，PSP上没有真正的游戏，而且从TGS游戏展上的状况来看，完成度也还差得很远。

皆川氏的言论颇有些不厚道的嫌疑，但其指责PSP并非“真正游戏机”却并非荒诞无稽。索尼一直希望成为数码娱乐产业的规格制订者，多年来为此付出了艰辛的努力，自PS时代以来，游戏事业已经逐渐成为了牵引索尼集团事业发展的火车头，索尼巧妙利用其在游戏产业不断提升的市场号召力为其制订规格开山铺路，PS促进了CD-ROM格式的推广应用，PS2更是加速了DVD-ROM的普及发展，久多良木健等新一代企业领导人希望PSP和PS3能够确保索尼在未来的数码娱乐产业占据主导地位。PS3已经确定将采用蓝光光盘，索尼希望借助PS3压倒性的市场期待度确保该格式普及，以期完全战胜东芝阵营力推的HD-DVD。PSP所使用UMD光盘是索尼独自开发的一种全新光盘格式，该社同样意图借助PSP的普及达到推广该规格的目的，进而夺回被苹果ipod等硬盘类MP3播放产品蚕食大半的携带音乐播放器材市场，甚至利用UMD的影像播放机能进一步拓展全新市场。久多良木健在价格发表次日接受媒体记者采访时反复以ipod接近4万日元的价格和PSP作比较，声称PSP的价格相比只具备MP3播放功能的ipod来已经算得上非常低廉，在整个采访中ipod被引用的次数甚至大大超过了NDS。由此可见，PSP的推出绝非与任天堂争夺携带游戏市场那么简单，其已经成为索尼集团未来整体战略至关重要的一环，成败将关乎社运安危，因此该社必然倾注全力与任天堂决一雌雄而毫不后退。PSP主机19800日元的低价显然并非索尼的既定方针，但面对任天堂咄咄逼人的挑战态势，索尼只能毫无选择地采取对攻战术。

四、边走边唱

对于NDS的未来趋势，笔者的个人观点是“先行无忧、久战不利”。

NDS有着任天堂本厂强大的软件阵容为依托，而且又向下兼容GBA主机，在北美地区更较之PSP有数月先行之利，因此在初期阶段可能占据相当大的市场优势地位。然而NDS双屏和触摸屏的设计可能会成为一柄双刃剑，为确保充分活用硬件特性必然导致开发难度和周期增大，第三方可能因为无法达到预期利益而降低支持力度。虽然岩田聪和宫本茂等任天堂高层反复强调NDS是一台适合5岁～95岁广泛年龄层的游戏主机，但许多开发商和玩家还是认定该主机的消费层定位太低，这必然会导致NDS出现类似GBA的低幼化发展倾向，制约了开发商的自由发挥余地。最新公布的NDS版《真·三国无双》宣传影像中的角色造型为Q版，这也足够证明第三方厂商对于该主机市场定位的判定。从正常的市场发展规律判断，除非任天堂能够充分利用硬件特性开发出惊世骇俗的革命性作品，否则消费者对于双屏和触摸屏等卖点的新鲜感会逐步消退，而PSP硬件性能的强劲优势将进一步凸显。

有一个耐人寻味的数字恐怕被绝大多数人所忽略。任天堂官方在10月7日发表的市场预测报告中宣称调查获悉NDS在日本本土市场的潜在消费用户为700万台左右，对于创造过无数辉煌的GB系列主机而言这并不算是一个很高调的数字，笔者偶然发现正好相当于GBA主机两年间的普及台数，或许这就是任天堂的一个隐晦暗示。年前，美国任天堂某高层曾对外透露GB系列的正统后继主机“Evolution”(创新)将在两年后发售，这台主机的硬件性能将远远凌驾于PSP，并且会采用全新的软件载体。从种种迹象表明，NDS很有可能仅仅是目前任天堂用来牵制PSP的棋，而两年后登场的“GameBoy Evolution”才是终极兵器。如果真是这样，那么任天堂的计划不可谓不周密，希望NDS+GBA的市场策略能维持其在携带主机的主导地位，而Evolution则将参照PSP的优点和弱点进一步完善化。但是NDS能否有效抑制PSP市场扩张依然是整个计划的成败关键，因为两年后Evolution登场时将面对软件阵容步入成熟黄金期的PSP，届时未必一锤定音，反而可能姗姗来迟。

谋事在人成事在天，任天堂正越来越失去掌控全盘大局的能力，应付未来的局势惟有边走边唱……

&3DM-SMV

本文只代表作者观点，与本刊立场无关。

www.plumbook.cn

PS2	GT赛车4			RAC
	Gran Turismo 4	SCEJ	日版	预定2004年12月3日

还有不到一个月的时间，这款被誉为“世界最强赛车游戏”的《GT赛车4》就要发售了，经过《GT赛车4 序章版》的洗礼，相信大家对正式版已经摩拳擦掌了吧？官方刚刚又公布了大量新模式图片，让我们来一睹为快吧！

提前体验传说中的B-Spec模式！

这个模式是系列新加入的模式，也是其他赛车游戏从未尝试过的模式。以往的游戏中，玩家扮演的都是赛车手，亲自驾驶赛车在赛道上奔驰，而在B-Spec（B规格）模式中，玩家要扮演的是一名指挥员的角色，根据比赛的不同情况，给予电脑赛车手不同的指令，帮助他完成比赛。玩家可下达的指令主要有以下几个类型。

1.驾驶指令

这种指令是发出最频繁的指令，根据比赛和赛道的实际情况，给予电脑车手例如“减速”、“放松”、“加油”等指令，电脑车手会根据这些指令作出不同的反应，最终的目的是要帮助车手顺利完成比赛。

2.超车指令

一般情况下，电脑车手只会遵循“安全第一”的原则来比赛，而遇到前方有车辆的时候，玩家要及时下达超车的指令，这样才能夺取好成绩。

3.进站指令

在高速比赛时，赛车的各个部件会大幅度损耗，这时玩家要根据赛车的实际情况对电脑车手发出进入维修站的指令，虽然会损失一点点时间，但是为了后面的比赛还是值得的，千万不可因小失大。

怎么样？看了介绍以后是不是对这个模式感到很新鲜啊？这个模式将贯穿在整个游戏中，也就是说，你用B-Spec模式来通过GT模式的考验也是有可能的，实际结果怎样，要看你这个军师指挥能力如何啦？让我们一同来期待这款游戏的发售吧！

▲用电脑车手的视点来确认赛道的实时状况。

▲在状态监视画面可以看到比赛的相关数据。

▲记得及时指挥电脑车手进站维修。

PS2	飞越巅峰			A·AVG
	トップをねらえ！	Bandai	日版	2005年1月20日

1988年，一家当时还没什么名气的动画公司推出了一部长度为6集的科幻OVA动画。虽然当时许多人只是为了美树本晴彦（担任动画的人设工作）这个名字才会将其购入，但他们见证的，却是一部经典动画的诞生。那所动画公司，便是如今大红大紫的GAINAX；该动画的制作人，便是凭《新世纪福音战士》而成为日本动画界教父级人物之一的庵野秀明；而这部动画，便是直到现在仍被众多人铭记于心的《飞越巅峰》。

时隔16年后的今天，就在几个星期之前，第二部《飞越巅峰》动画问世了，而与此同时，根据一代的故事而改编的PS2游戏也在紧锣密鼓地开发中，并将于明年1月出现在我们面前。

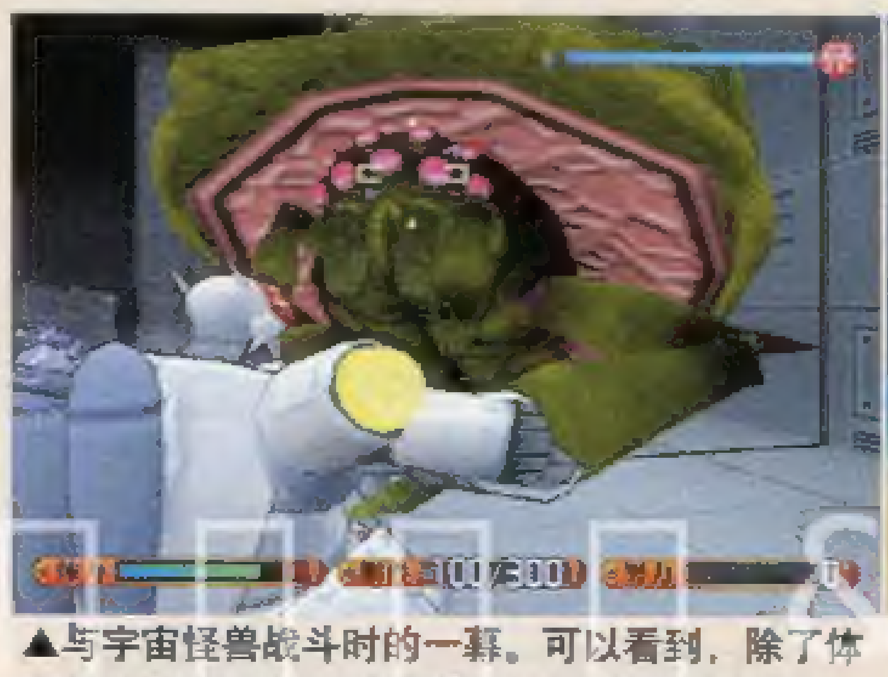
本作的故事虽然源自OVA版动画，但Bandai实际参照的却是《飞越巅峰 超级大全集》中的“幻之TV动画”，将剧情分为了25集，而主人公依然是我们熟悉的高屋典子。在动画中，最吸引广大观众的并非只有华丽的战斗场面，那曲折的情节也足以令人凝神思考，如果玩家没有看过原作的话，大可以借此游戏来了解一下那部经典的作品。

▲玫瑰女王天野霞参上！可以看出游戏在人物的建模方面还是做得比较不错的。

▲在宇宙中进行特训的一幕，相信看过动画的朋友一定会对太田教练的训练有着深刻印象吧……

本作的进程共分为AVG以及ACT两部分。在每集前段的AVG部分中，玩家将操纵典子与舞台上形形色色的人进行交谈并引发各种特殊事件，此外也可以通过进行特训来提升自己的能力，而这些特殊事件更是会影响到后半段ACT部分中协助你一同战斗的同伴的选择。

在战斗中，玩家前期操纵的主要是一些战斗用机械，而在后期，大名鼎鼎的钢巴斯塔也会加入到战斗中。和动画版不同的是，游戏中敌人并不只限于宇宙怪兽，从公布的画面中我们还可以看到敌方战舰与战斗用机械的身影。当年《飞越巅峰》对于战斗场面的描绘堪称为同期动画的巅峰水平，不知游戏中的表现又是否能令玩家满意呢？



▲与宇宙怪兽战斗时的一幕。可以看到，除了体力外根性和努力这两项数值也会对战斗有所影响。

▲在多种多样的特训中，俯卧撑应该算是最普通的一种了。

©Sony Computer Entertainment Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in the game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties.
©BANDAI・VICTOR・GAINAX ©BANDAI 2004
转载自WEEKLY FAMITSU No.831 ※※以上为开发中画面。
www.plumbook.cn

PSP 真·三国无双 ACT

▲PSP 版可以使用 PS2 版《真·三国无双 3》里的全部 42 名角色！

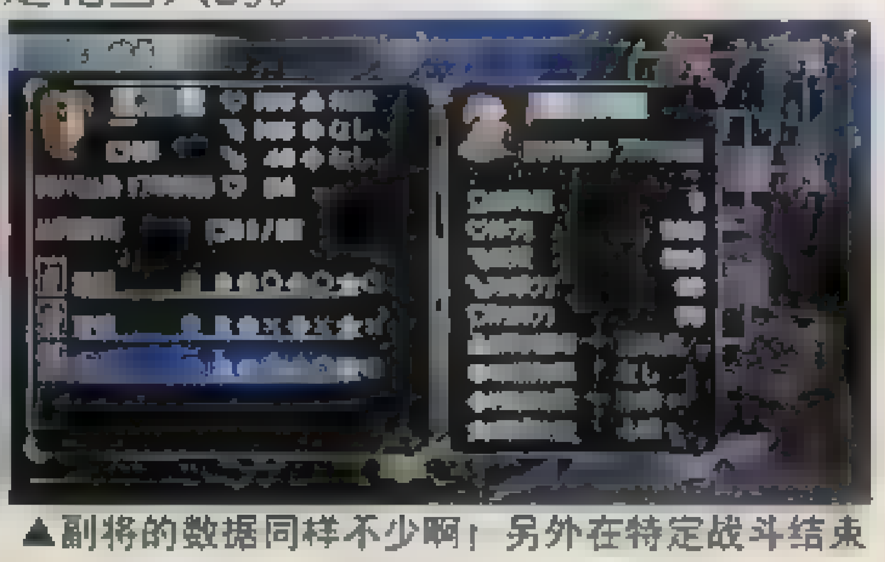
▲在每场战斗开始前可以先确认战场的情报，由此来决定自己的进军路线吧！

能够在随身携带的掌机上玩到原汁原味的《真·三国无双》，这在PSP诞生之前简直无法想象。PSP 版《真·三国无双》令人惊异地保留了 PS2 版《真·三国无双 3》的全部动作要素，但游戏玩法并非完全照搬，而是根据掌机游戏的特点进行了适当调整。 无论何时何地，玩家都可以拿起PSP来轻轻松松地砍杀个几分钟，而游戏本身的耐玩度也相当高。

战场的变化是PSP版的最大特色，本作中广阔的战场中被划分成了若干个区域，玩家必须循序渐进地向前推进。你在每个小战场中的表现将会对本次战役的进程产生极大影响。而每个区域都有不同的特性，战斗时务必要小心。

副将的加入也是值得关注的地方。在以往的作品中，玩家可以带着自己的护卫兵在战场上纵横驰骋。而在本作中跟随玩家的不再是护卫兵，而是自己的副将。副将不但能力高，而且还可以使用各种诸如战斗回复、火计的战斗技能，这些战斗技能对游戏的影响是相当大的。

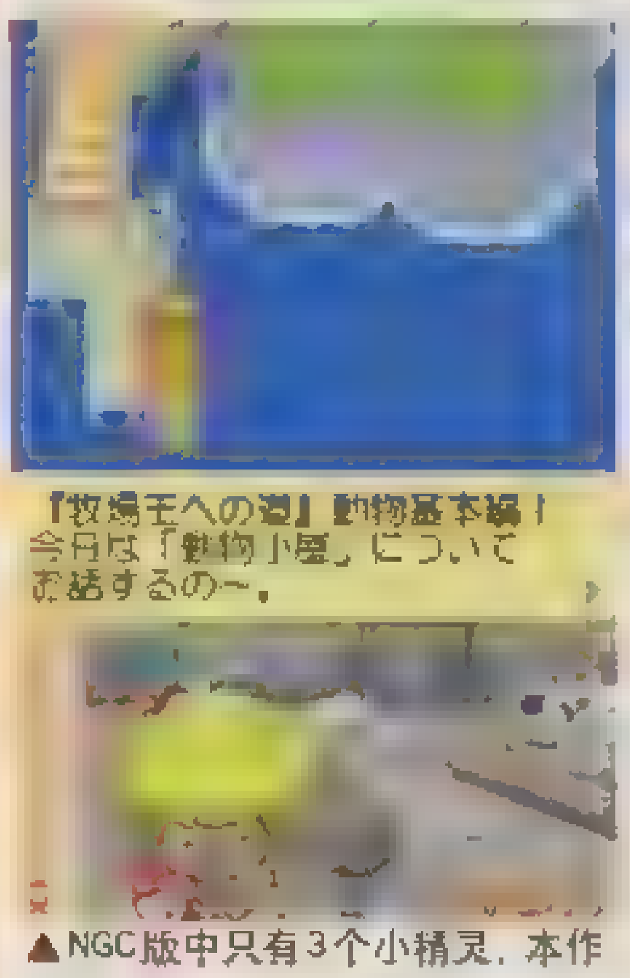
▲游戏最有人气的角色之一——甄姬，其腿技在PSP 版里依然如此凌厉。


▲副将的数据同样不少啊！另外在特定战斗结束后有可能获得新的副将。

NDS 牧场物语 for DS（暂名） SLG

拥有众多铁杆FANS的“《牧场物语》系列”终于登上NDS舞台啦！本作的舞台是NGC版《牧场物语 美妙人生》里的忘忧谷，而游戏系统则接近GBA版《牧场物语 矿石镇的同伴们》，可谓是一款集大成的作品。而设计者更根据NDS的硬件特点，为游戏设计了很多不同于以往系列作品的要素，实在是很吸引人啊！

▲新角色魔女，其地位与女神相对，能不能娶到她呢？（蓋）



▲NGC版中只有3个小精灵，本作则新增加了4个小精灵。

双屏的活用

双屏是NDS的最大特征之一。玩家在进行游戏时，上屏将是正常的游戏画面，而下屏会显示玩家的各种情报。而在与村民对话交谈时，上屏将显示游戏画面和对话台词，而下屏将会出现大魄力的人物头像。触摸屏则主要用来与动物交流。

与GBA版的联动

本作同样可以与GBA版《牧场物语 矿石镇的同伴们》的男女生版联动。由于NDS同样可以玩GBA卡带，所以只要在插有GBA版卡带的情况下玩NDS版就可以随时联动了。目前已知联动之后可以从电视中看到关于GBA版玩家情报的新闻，另外还可以买到收录了GBA版电视节目的DVD。

▲利用触摸屏来与动物亲密接触，想必玩家的投入感会更强吧？

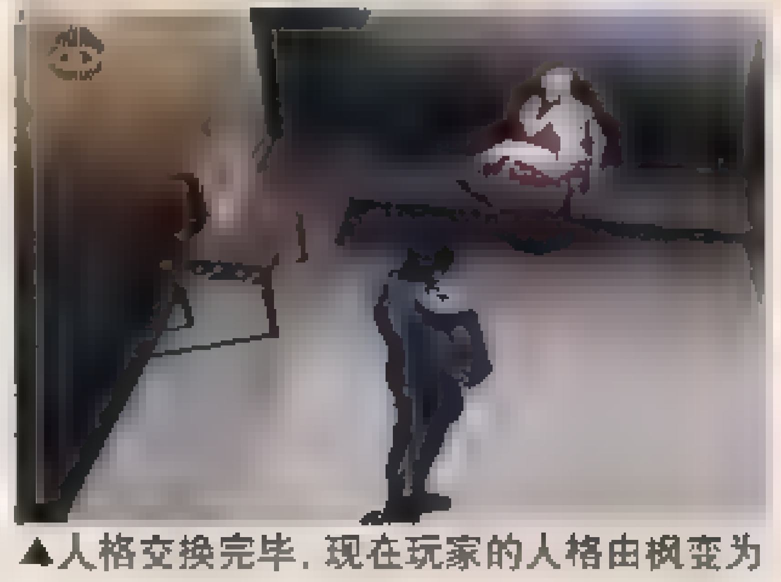
Multi 杀手7 AVG

• 本作对应机种为 NGC 及 PS2。

在当年的Capcom新作五连发中，《杀手7》堪称是最另类的一款游戏，但也许正因为此本作的相关情报一直很少。最近，Capcom终于将游戏的基本系统公布了出来。

▲在人格投影电视机上，玩家可以通过转换频道来选择你想要使用的人格。

在游戏中，主角哈曼·史密斯是一位拥有七种人格的杀手，而他的主要敌人则是被称为“天堂微笑”的暴徒们。不过，哈曼的几种人格并非初期就能转换，而是需要依靠击败天堂微笑所获得的血液数量才能令他们觉醒，而击中天堂微笑的特殊部位也会令血液大量增加。当获得一定的血量后，玩家就可以在被称为哈曼室（Harman's Room）的房间将哈曼的某种人格唤醒，而进行人格转换的媒介则是一台老式电视机。另外，玩家所得到的所有血液都会被储藏在名为血室（Blood Room，又称为B频道）的房间中，在那里，拥有独立人格的疯狂博士会将血液制造成血清，而它则是提升人格能力的必需品。

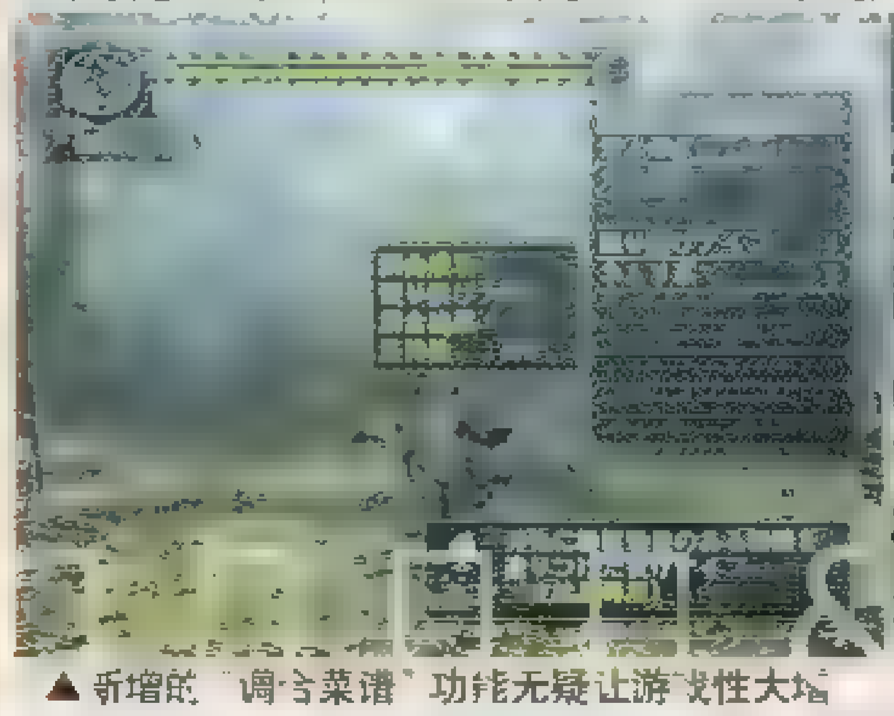

▲人格交换完毕，现在玩家的人格由枫变为了丹。

▲击中天堂微笑的弱点的话，获得的血液数量便会大大增加。

▲在血室中玩家可以利用血清来提升各种人格的能力。

PS2 怪物猎人G ACT

在前作受到了玩家们的高度好评后，Capcom终于无愧所有FANS，决定于明年初推出强化版《怪物猎人G》。新作中，最让人注目的要素就是新增加的武器——双剑。并非手上装备两把短剑，而是一套新的武器。双剑除了有攻击速度快的优点外，在挥动时，玩家更能感受飞舞般的爽快感。除此以外，本作可以继承前作的存档，不但保留以往的角色资料，还完全保留金钱、已经完成的任务情报和猎人等级（已经超过14级的玩家会从13级开始）。当然，本作还会增加大量的新装备和新怪物，新的装备的颜色更加鲜艳，摆脱了前作中基本只有银、黑两种颜色的尴尬场面。另外，为了配合这次新增加的装备，玩家在自由移动时还可以进入观赏模式，以不同的角度欣赏自己的新装备。不过要说最实用的，当然就是新增加的“调合菜谱”功能，这样玩家就无须用纸笔记下每种道具的合成方法了。最后，本作还拥有训练所，能让玩家在里面得到大量贵重的道具。

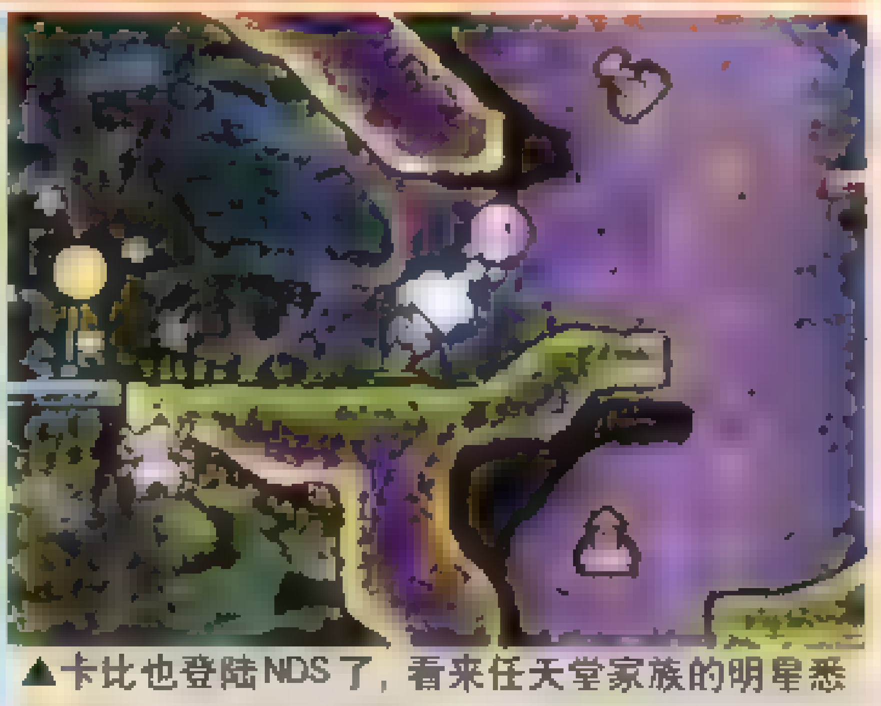

▲新增的“调合菜谱”功能无疑让游戏性大增，不过这些菜谱还是要玩家自己去挖掘的。

▲新怪物的种类不少，相信要取得新道具就必须去挑战吧！

www.plumbook.cn

GBA 触摸！卡比 魔法画笔（暂名） ACT

▲下屏显示实际游戏画面，上屏则显示简单的地图画面以及状态画面。



▲卡比也登陆NDS了，看来任天堂家族的明星悉数登陆NDS是迟早的事。

人见人爱的卡比也将登陆NDS平台了，我们又可以操纵这个圆嘟嘟的小家伙来冒险了。而这次，NDS独特的触摸屏将为游戏带来全新的玩法。

邪恶的魔女用魔法画笔将世界涂改得面目全非，我们的卡比也被魔女施了魔法变成了一个球，但这并不能阻止卡比的脚步，为了让这个世界恢复原貌，也为了让自己恢复原状，它踏上了冒险之旅。

游戏将充分活用NDS的触摸屏特性，让玩家体会“画笔操作”的乐趣。玩家在游戏中将使用魔女掉落的“魔法画笔”，在触摸屏上画出一道道彩虹一样的路线，卡比则会顺着这些“彩虹条”移动，冒险就这样展开。

▲玩家可以自由绘制“彩虹条”的形状，比如像上图这样画一个圈 卡比会顺着“彩虹圈”行动。

▲“彩虹条 一段时间后会自动消失，所以必须抓紧时间通过危险地形。

用触控笔实现丰富多彩的动作

游戏的主要操作基本都是用触控笔来完成的，除了可以用触控笔来画“彩虹条”外，玩家还可以用触控笔点击卡比的身体，这样卡比就会发动冲刺来攻击敌人，还有，如果用触控笔点击敌人，敌人会陷入短暂的麻痹状态，一定时间内不能行动。

COPY 敌人的能力

卡比的招牌特技——COPY敌人的能力，在本作中依然得到保留，只要消灭了敌人就有机会COPY他们的能力。游戏中共有十多种能力，活用这些能力的话，卡比冒险会变得更加轻松而有趣。至于怎样用触控笔操作来COPY敌人的能力，目前还不太明了，大家期待以后的具体情报吧，也许会有新花样哦。

▲消灭敌人后便可COPY他们的能力，看卡比正在使用“车轮”的能力。

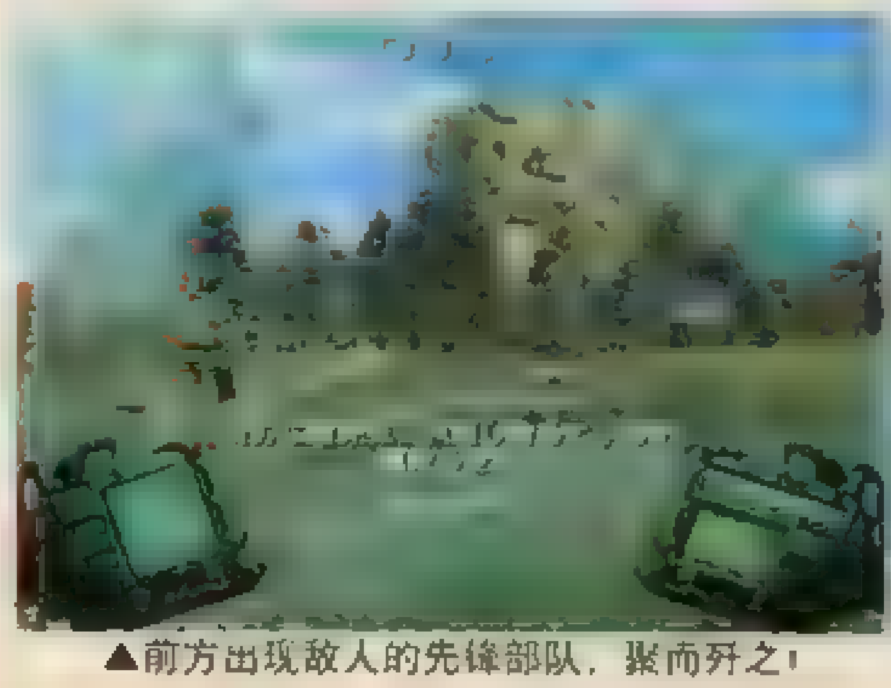
Xbox 武装鹫狮 合击 STG

经典机械人动作游戏“《武装鹫狮》系列”的最新作《合击》要推出了！

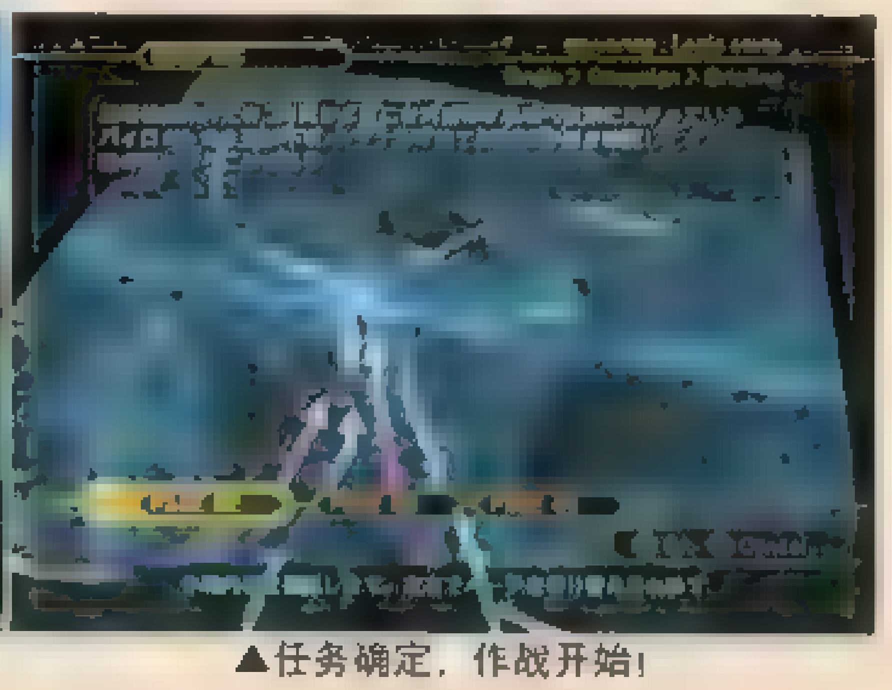
▲依靠团队力量打倒敌人！

Game Arts的“《武装鹫狮》系列”一共推出过3作，包括SS上的两作，PS2上的一作，这次的最新作则是Xbox平台的，而且是由Tecmo与Game Arts共同制作。Tecmo驾驭Xbox机能的水平大家已经是有目共睹了，而Game Arts则在营造机械人战斗方面具有独到经验，因为两者的合作实在是黄金组合！

《合击》以未来世界作为战斗舞台，玩家可以驾驶有着高机动装甲的人形兵器在战场驰骋杀敌。与强调真实操作的《铁骑》不同，《武装鹫狮 合击》以爽快火爆为主，战斗时机体移动速度极快，带给人风驰电掣般的感觉。借助Xbox的强大机能，本作中不但战斗背景足可以假乱真，连战场中各类陈设被毁坏的效果也制作得天衣无缝。另外在战斗中玩家可以随意选择以主视角或第三人称视角来应战，这一点相当体贴。在多人游戏方面，本作对应Xbox Live，最多可以支持8人同时进行游戏。在组队的团体战中，玩家不但可以通过快捷键下达一些简单的指令，还能通过麦克风及耳机与同伴们进行语音交流，这样不仅简单方便，还大幅提高了游戏时的投入感和临场感。



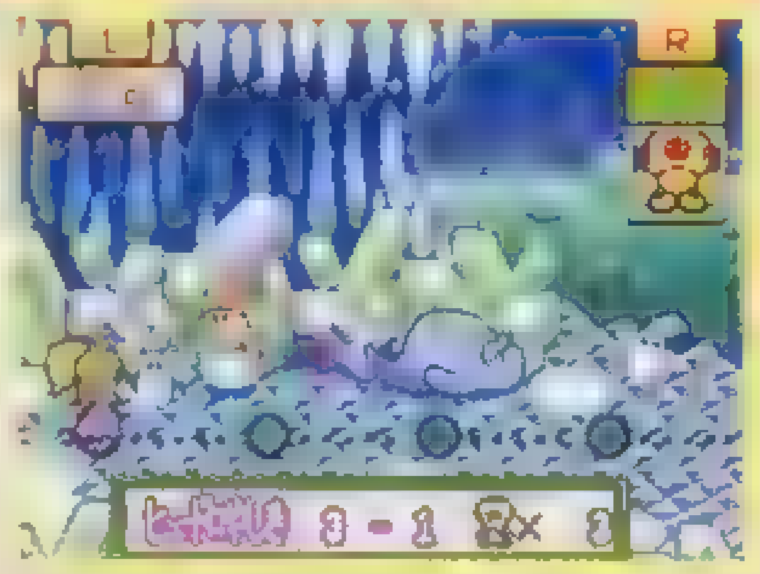
▲前方出现敌人的先锋部队，聚而歼之！



▲任务确定，作战开始！

GBA 超级碧奇公主 ACT

任天堂最近公布的这款NDS新作让不少玩家大跌眼镜，这是一款颠覆“《马里奥》系列”传统的游戏，系列一贯的主角马里奥这次被人绑架（难道是库巴？），而以往总是被库巴绑架的碧奇公主这次摇身一变成为主角，她要去解救我们的马里奥，上演一幕“美女救英雄”的故事。

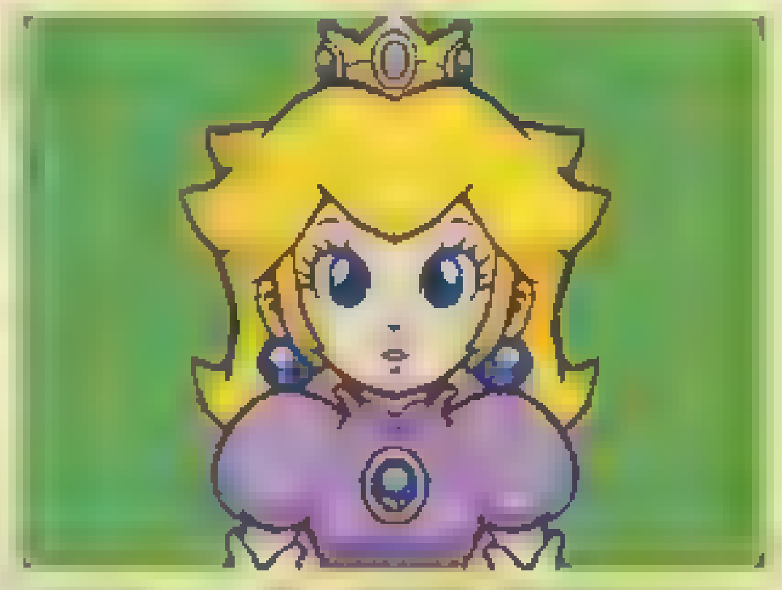


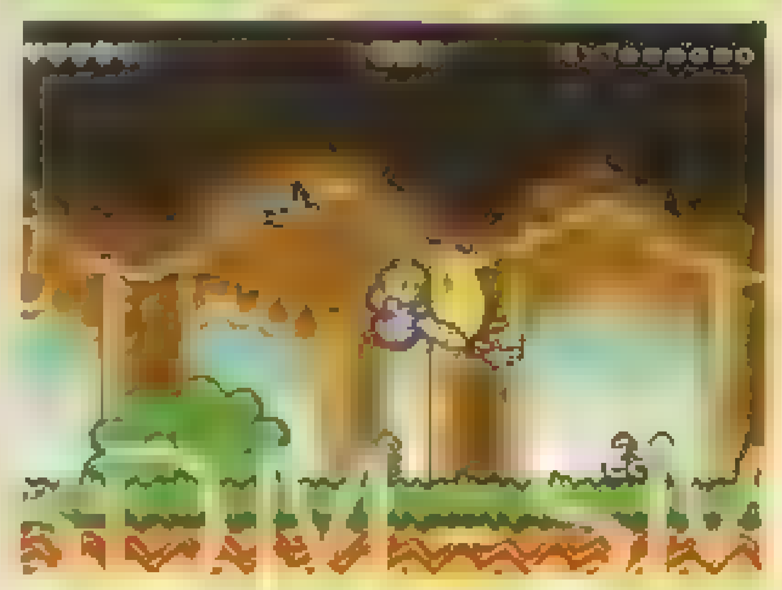
▲本作的游戏画面用色相当鲜艳啊，这也符合本作主角的风格吧。

虽然主角改变了，但是本作仍然算是“《超级马里奥》系列”的作品，游戏沿袭了《马里奥》传统的世界观，并且还是传统的横版卷轴动作游戏，玩家要操纵碧奇公主，利用她独特的能力闯过一个个关卡。

在本作中，碧奇公主随身携带了一把小阳伞，这不仅是武器，还是通过某些特殊地形的重要道具，公主的很多动作都是利用这把小阳伞来完成的，而这把小阳伞也是有生命的，还会说话哦。

另外本作还有一个有趣的系统，公主有了喜、怒、哀、乐的表情变化 这代表了公主不一样的心情，在游戏中不同的心情会影响到公主的动作。

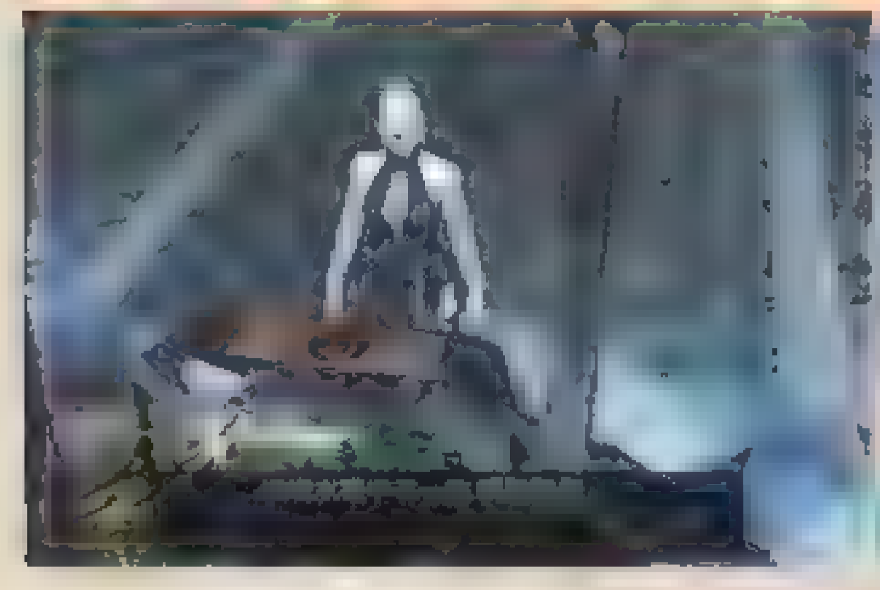




▲公主不一样的表情会影响到她的行动。

www.plumbook.cn

PS2 战栗杀机 铁拳：妮娜·威廉斯 A·AVG

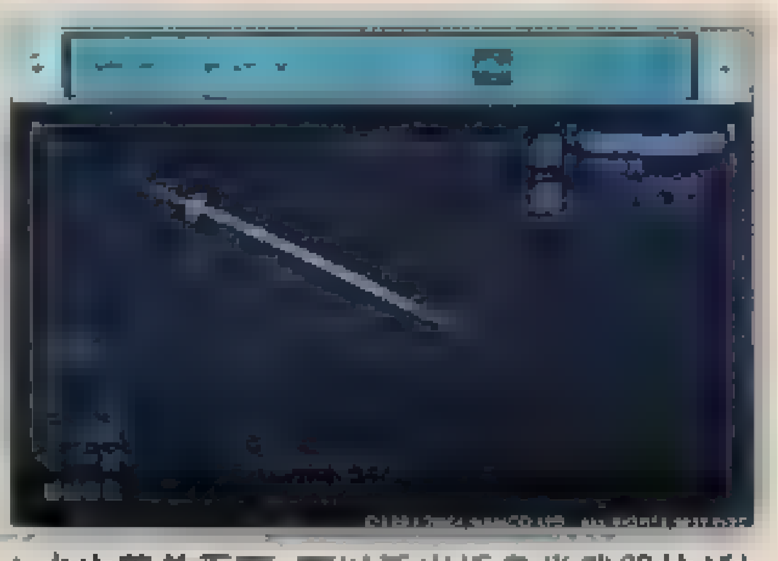


中文版将与日文版同步上市

大惊喜！日前SCEH宣布，SCE已经取得Namco的授权，将在中国香港、中国台湾，以及新加坡、泰国、马来西亚等地代理发行本作的繁体中文版！而且本作还将与日文版同步上市！

《战栗杀机》已经是公布多时的游戏了，从2003年TGS到现在，公布了也有1年半了，看来是要慢工出细活啊，如果是明年初推出的话，那么本作与Namco超大作《铁拳5》(PS2)的发售日将会很接近，看来明年初真是“铁拳”大行其道啊。

作为《铁拳》人气角色单飞的第一作，Namco选择的是美女杀手兼格斗家妮娜，而由于本作与《铁拳5》是同时开发的，所以游戏中很多妮娜的招式会与《铁拳5》相同，这将让《铁拳5》爱好者更有投入感。不过本作故事的发生时间，却在《铁拳》之前，妮娜并不是一位杀手，而是作为正义方的CIA(美国中央情报局)的独立调查员进行冒险，本作还将揭露妮娜的出身以及妮娜小时候的故事(看安娜是肯定要登场的)。另外要提醒大家的是，本作并不是一款纯正的动作游戏，而是一款动作冒险游戏！本作甚至还具有成长要素，妮娜会随经验值的增长而进行升级……



▲中文菜单画面，可以看出近身类武器的4种能力值，“捕捉范围”代表什么呢？

Multi 机动战士高达：高达 VS. Z高达 ACT

• 本作对应机种为NGC及PS2。

▲ZZ高达武装种类丰富，威力强大，如同炮台一般。

▲ZZ高达对卡碧尼！令FANS热泪盈眶的经典对决！

由Bandai和Capcom两大厂商联手打造的《机动战士高达 连邦VS.吉翁》及其续作《幽谷VS.泰坦斯》，无论是在街机还是家用机领域内都具有极高的人气。去年12月发售的PS2版《幽谷VS.泰坦斯》不仅完美再现了街机版的操作手感以及2对2战斗的爽快感，更以大量独有的隐藏要素而令FANS疯狂。时隔1年，两大厂商以该作为蓝本的制作了《高达VS.Z高达》，并在PS2及NGC两大平台上同时重拳出击。

本作不仅包括了PS2版《幽谷VS.泰坦斯》的众多机体，更有大量“一年战争”时代的杰作机体、经典机体登场。而根据最新公布的情报，《机动战士高达ZZ》中的主角机体ZZ高达以及其机师捷多也会在本作中登场。“宇宙世纪”三大主角机体的大集合真是让所有高达迷惊喜交加！

除了取得各种隐藏要素的收集模式和挑战玩家游戏技术极限的生存模式以外，本作还新增了以机师视角来进行的宇宙世纪模式。在这个模式中，玩家可以自己创造一个充满着新内涵的宇宙世纪大战争！

▲驾驶元祖高达的阿姆罗加入了卡缪夺取高达Mk-Ⅱ的战斗！

PS2 王牌机师 A.C.E. 异世纪传说 ACT

以《超级机器人大战》而闻名于业界的Banpresto，知名机器人动作游戏《装甲核心》的开发商FromSoftware，这两家公司被“机器人”这一主题联系在了一起。9月份，一款结合了众多真实系动画机器人、以《装甲核心》的动作游戏方式演绎的全新作品《王牌机师》由这两家厂商共同发表。这部作品自初公布起就受到了全体机器人爱好者的注意。在宣布了Banpresto和FromSoftware自己的原创机体“量产型亡灵Mk-Ⅱ”和“破云者 量产型”之后，本作的更多新情报也公布了出来。

这一次公布的是在各动画中登场的人气机体。这当中包括了《机动战舰NADESICO》中凉子的埃斯特巴利斯·特装型、《圣战士丹拜因》中座间翔的比尔拜因(翼霸)、《机甲战记 龙骑》中塔普和莱特的D-2和D-3，以及《机动战士Z高达》中柯瓦特罗(夏亚)的金色百式。这些人气机体的加入无疑令作品的魅力进一步提高。光是想象这些以真实比例出战的华丽机体各自使出得意的招式相互攻击，FANS体内的超级机器人之魂就要开始沸腾了。

考虑到来自Banpresto的FANS大多更加熟悉《超级机器人大战》这样的战棋类游戏，本作专门设定了3种不同的难度，初级玩家可以选择较简单的难度，而操作方式也分为全手动以及半自动两种。这样一来，即使不擅长动作游戏的玩家要想将本作通关也不是什么难事。而对于那些来自《装甲核心》的FANS，游戏准备了能够充分体现高速战斗爽快感的对战模式。在对战模式中，画面会进行纵向分割，1P和2P的画面分别位于两边。由于本作采用真实比例来对机体建模，这样对战时很可能出现6.9米高的丹拜因(《圣战士》)对抗全高58.4米的α阿吉尔(《逆袭的夏亚》)的夸张情况。以完全不同的体积和尺寸来战斗，这是到目前为止的机器人对战型动作游戏都很少会有的情况！

▲华丽的预约特典绝对不可错过！

虽然游戏要到明年1月底才会发售，但是精明的厂商已经早早地公布了预约特典的内容来进一步吸引FANS。以预约特典独一无二的包装盒包装的高画质CD画集和设定资料集已经具备足够多的让FANS甘心掏腰包的理由。心动者要趁早行动了！

▲壮观的百式最强武器——高能火箭发射器！

▲对战模式充分体现了游戏令人惊异的体积差异！

▲比尔拜因体型虽小，近身的奥拉斩可不是吃素的！

PS2 SLG

发售日 11/11

推荐度 B

CERO 全年龄 玩家对应

■MMV
■6800日元
■无对应周边

游戏推介

深受好评的“《牧场物语》系列”终于推出了PS2版。本作由NGC版《牧场物语 美妙人生》移植过来，虽然画面有缩水，但游戏性有所强化。游戏的最大魅力在于玩家将在游戏中度过自己的一生，体验经营牧场和结婚生子的乐趣。游戏采用真实时间制，并有完善的天气系统，完美地营造出了一个栩栩如生的虚拟时间。牧场经营方面本作也有较大的改进，多结局的设定简直就是完美者的噩梦。原NGC版中有3名新娘候补，而PS2版更追加了1位准新娘。本作的主题歌由日本顶级组合“美梦成真”演唱。

GBA A·RPG

发售日 11/11

推荐度 A

CERO 全年龄 玩家对应

■Square Enix
■5980日元
■无对应周边

游戏推介

由Square Enix制作的热作《王国之心》已经在全球销售了400万套，本作作为它的续作而备受关注。故事上接续前作，讲述了主角在忘却之城冒险，寻找自己失去的记忆。前作中的场景和迪斯尼明星将继续登场，来给予主角帮助。而那些神秘的黑衣人也将在游戏中展现真身，每人都有自己擅长的属性和技能，主角将在游戏中面临恶战。由于平台改为了GBA，所以本作的各个部分都由卡片来实现。在地图上从一个房间过渡另一个房间时，需要使用卡片来决定下一个房间的敌人数量和宝箱分布。而战斗中的各种动作：攻击、魔法、召唤同伴等等也要通过使用卡片来实现，利用特殊的卡片组合能产生威力强劲的必杀技。最后说一下，在通关后可开始以主角索拉的朋友利库为主角的另一个故事，让玩家对游戏的剧情有更深的了解。想在掌机上感受超大作的魅力的话可千万不要错过本作。

NGC FPA

发售日 11/15

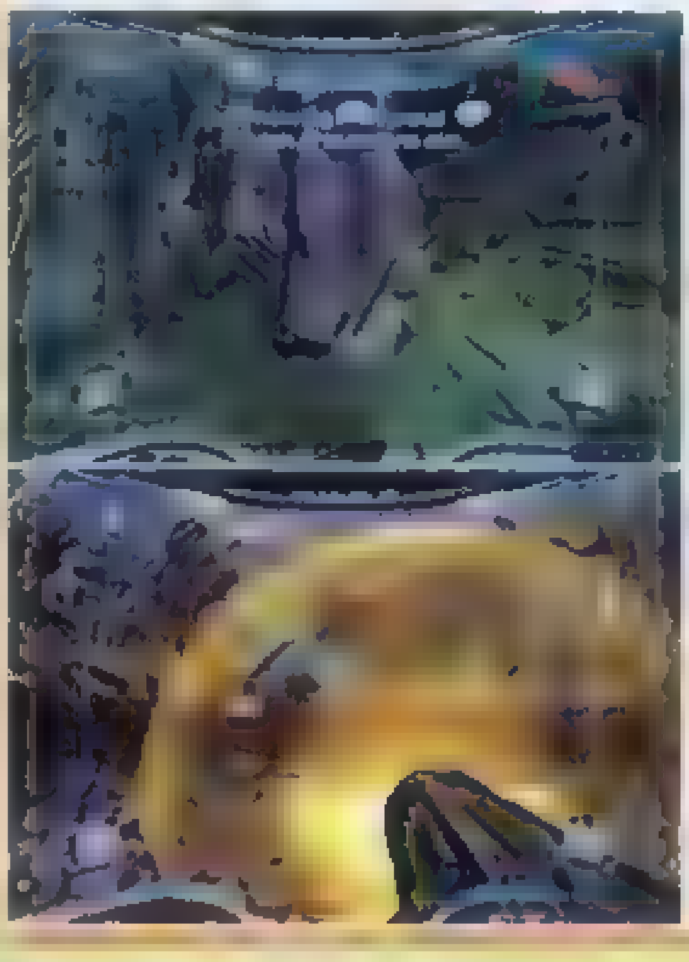
推荐度 S

TEEN 13岁以上 玩家对应

■Nintendo
■49.99美元
■无对应周边

游戏推介

本月，银河系最具盛名的赏金猎人萨姆斯·阿朗将和她的最新冒险一起，降临在NGC之上。本作完全继承了前作的各种优点，华丽惊喜的画面、慑人心魄的音效、动听悦耳又烘托气氛的音乐、流畅无比的手感、几近极致的迷宫和解谜……光是这些就足以让本作继续保持辉煌了！何况这里还有全新的光与暗属性武器，还有更多更新的高难度谜题，还有多人对战的全新模式！即使是对于第一人称视角有恐惧症的玩家也应该试上一试，你会发现，在这奇特的外表下，燃烧的依然是《银河战士》那不灭的冒险之魂！



PS2 ACT

发售日 11/17

推荐度 S

MATURE 17岁以上 玩家对应

■Konami
■49.99美元
■无对应周边

游戏推介

《MGS2》3年之后，《MGS3食蛇者》终于即将登场！本作将舞台拉回至60年代的冷战时期，而游戏的序幕也将在一片茂密的丛林中展开！随着游戏的深入，Naked Snake、年轻时的左轮、神秘美丽的女间谍Eva以及Naked Snake的恩师The Boss等新角色将悉数登场，而身怀绝技的“眼镜蛇”部队成员也将成为Naked Snake在游戏中的强敌！游戏的系统经过了大幅革新，近战用CQC系统将在一定程度上成为本作战斗的主导。除此之外，食物系统以及治愈系统也是首次出现在游戏当中的，这两个系统将分别维持主角的耐力以及健康状况。这些新要素将给予玩家全新的游戏体验！游戏将于11月17日首先在北美地区推出。据制作人小岛秀夫称本作将是《MGS》三部曲的完结篇，相信本作对于MGSer来说将是极具纪念意义的一作。下期杂志我们就能知道本作的真正剧情了！

GBA ACT

发售日 11/18

推荐度 A

CERO 全年龄 玩家对应

■Banpresto
■4800日元
■无对应周边

游戏推介

借着《龙珠Z》动画在欧美地区的热映，龙珠旋风也再度刮回了日本本土。除了“《龙珠Z 武道会》系列”等作品重新出现在日版主机上以外，Banpresto最近还将推出以最早的漫画及早期动画为题材的《龙珠》最新作。标题中没有“Z”正好表明了本作是以幼年悟空的冒险为题材。而游戏的类型则采用了在本系列作品中少有的横板过关ACT方式。在游戏中，玩家可以操纵小悟空使用如意棒、龟派气功波等经典必杀技展开冒险，而使用筋斗云进行的高速空中战和FTG式的比武战也是本作的重要卖点。

PS2 ACT

发售日 11/18

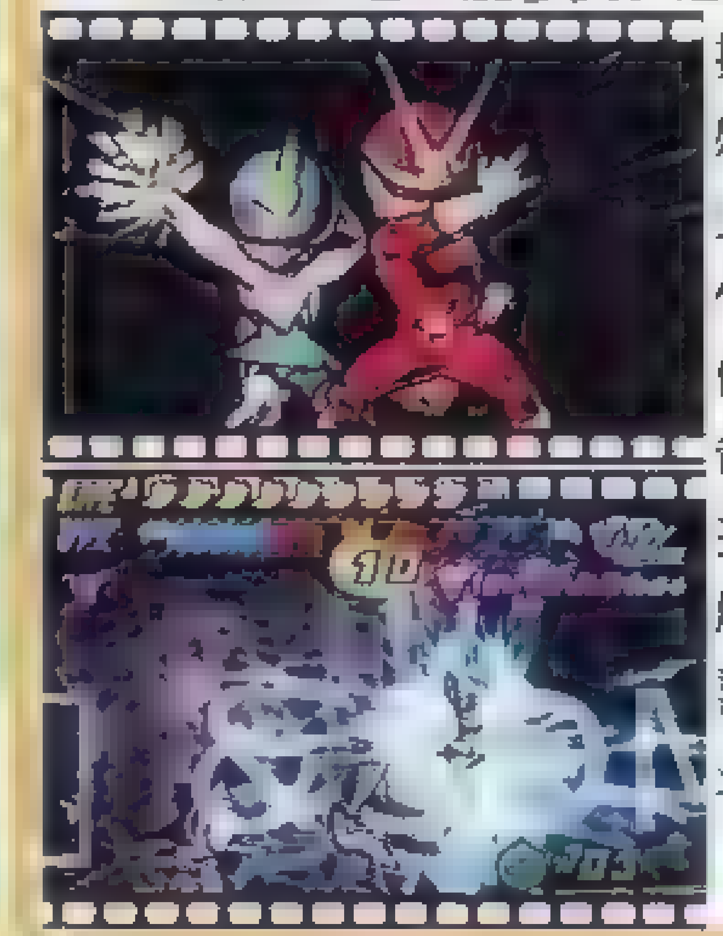
推荐度 A

TEEN 13岁以上 玩家对应

■Capcom
■39.99美元
■无对应周边

游戏推介

近来很多大作都是美版先于日版，《红侠乔伊2》也不例外，比日版提前了近一个月，对于广大ACT玩家来说无疑是个好消息。从TGS展实际试玩来看，《红侠乔伊2》延续了前作的非凡创意，系统大幅强化。双主角换人系统和女主角新增的VFX能力REPLAY均是亮点，使解谜设计更为精妙，对敌战术也更加多变。艳丽的画面、舒适的操作、爽快的打击感、想象力丰富的关卡，一款成功动作游戏的要素《红侠乔伊2》全部具备，希望本作能够摆脱前作叫好不叫座的阴影。在此向喜欢ACT的玩家强力推荐！



©2004 MARUCOME / Marvelous Interactive Inc. バードスタジオ/集英社 東映アニメーション ©BANPRESTO 2004
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Developed by CloverStudio Co.,Ltd.

PlayStation2

11月15日	美版	黄金眼：侠盗特工	Golden Eye：Rogue Agent	ACT	EA Games	49.99美元
11月16日	美版	使命召唤：决胜时刻	Call of Duty：Finest Hour	FPS	Activision	49.99美元
11月16日	美版	搏击俱乐部	FIGHT CLUB	ACT	VU Games	49.99美元
11月17日	美版	潜龙谍影3 食蛇者	Metal Gear Solid 3 Snake Eater	ACT	Konami	49.99美元
11月17日	美版	亚瑟王	King Arthur	ACT	Konami	39.99美元
11月17日	美版	极品飞车：地下狂飙2	Need For Speed Underground 2	RAC	EA Games	49.99美元
11月17日	美版	黄金眼：侠盗特工	GoldenEye：Rogue Agent	ACT	EA Games	49.99美元
11月18日	日版	热舞革命 音乐节	DDR FESTIVAL	MUG	Konami	5980日元
11月18日	日版	流行音乐10	POP MUSIC 10	MUG	Konami	6800日元
11月18日	美版	红侠乔伊2	Viewtiful Joe 2	ACT	Capcom	39.99美元
11月27日	日版	勇者斗恶龙Ⅷ	Dragon Quest Ⅷ	RPG	Square Enix	8800日元
11月30日	美版	波斯王子：武者之心	Prince of Perisa：Warrior Within	ACT	Ubisoft	39.99美元
12月2日	日版	新·人生游戏	NEW人生ゲーム	SLG	Atlus	6800日元
12月3日	日版	GT赛车4	Gran Turismo 4	RAC	SCE	6980日元
12月9日	日版	太鼓之达人 五代目	太鼓の达人 ゴーゴー五代目	MUG	Namco	4500日元
12月9日	日版	机动战士高达 高达vs.Z高达	机动战士ガンダム ガンダムvs.Zガンダム	ACT	Bandai	6800日元
12月16日	日版	潜龙谍影3 食蛇者	Metal Gear Solid 3 Snake Eater	ACT	Konami	6980日元
12月17日	欧版	王国之心2	KINGDOM HEARTS 2	A·RPG	Square Enix	39.99英镑
12月22日	日版	格斗之王'94 RE-BOUT 特别限定版	The King of Fighters '94 RE-BOUT Specila Limited Edition	FTG	SNK Playmore	7800日元
12月22日	日版	决战Ⅲ	决战Ⅲ	SLG	Koei	6800日元

PlayStation Portable

12月12日	日版	山脊赛车	RIDGE RACERS	RAC	Namco	4800日元
12月12日	日版	装甲核心 方程式前线	ARMORED CORE FORMULA FRONT	SLG	FrontSoftware	[illegible]日元
12月12日	日版	大众高尔夫 携带版	みんなのGOLF ポータブル	SPG	SCE	4800日元
12月12日	日版	极品飞车 地下狂飙 竞争者	ニード フォー スピード アンダーグラウンド ライバルズ	RAC	EA Games	4800日元
12月12日	日版	恶魔战士编年史	Vampire Chronicle The Chaos Tower	FTG	Capcom	4800日元

GAMEBOY ADVANCE

11月14日	日版	真·女神转生 恶魔混血儿	真·女神转生デビルチルドレン	S·RPG	Atlus	4800日元
11月18日	日版	龙珠大冒险	ドラゴンボール アドバンスアドベンチャ	ACT	Bandai	4800日元
11月18日	日版	合金弹头 ADVANCE	メタルスラッグ アドバンス	ACT	SNK Playmore	4800日元
11月29日	美版	最终幻想Ⅰ&Ⅱ：魂之黎明	Final Fantasy Ⅰ & Ⅱ：Dawn of Souls	RPG	Square Enix	29.99美元
12月9日	日版	耀西的万有引力	ヨッシーの万有引力	ACT	Nintendo	4800日元

Nintendo GAMECUBE

11月15日	美版	银河战士Prime 2：暗之回响	Metroid Prime 2：Echoes	ACT	Nintendo	49.99美元
11月16日	日版	马里奥聚会6	マリオパーティ6	PUZ	Nintendo	5800日元
11月18日	美版	红侠乔伊2	Viewtiful Joe 2	ACT	Capcom	39.99美元

Nintendo DualScreen

12月2日	日版	超级马里奥64 DS	スーパーマリオ64 DS	ACT	Nintendo	4800日元
12月2日	日版	瓦里奥制造 摸摸乐	さわるメイドインワリオ	ACT	Nintendo	4800日元
12月2日	日版	大合奏！乐队兄弟	大合奏！バンドブラザーズ	MUG	Nintendo	4800日元
12月2日	日版	口袋妖怪 冲刺	ポケモンダッシュ	ACT	Nintendo	4800日元
12月2日	日版	直感一笔画	直感ヒトフデ	PUZ	Nintendo	3800日元
12月2日	日版	为你而死	きみのためなら死ねる	ACT	SEGA	4800日元
12月2日	日版	钻子先生 钻魂	ミスタードリラー ドリルスピリッツ	A·PUZ	Namco	4800日元
12月2日	日版	研修医 天堂独太	研修医 天堂独太	AVG	Spike	4800日元
12月2日	日版	动物管理员	ZOO KEEPER	PUZ	Success	3800日元

Xbox

11月16日	美版	使命召唤：决胜时刻	Call of Duty：Finest Hour	FPS	Activision	49.99美元
11月17日	美版	黄金眼：侠盗特工	GoldenEye：Rogue Agent	ACT	EA Games	49.99美元
11月16日	美版	布林克斯：时空征服者	Blinx 2：Master of Time & Space	ACT	Microsoft	39.99美元
12月1日	美版	武装鹫狮 合击	GunGriffon：Allied Strike	STG	Tecmo	49.99美元

2004年11月10日中国银行人民币外汇牌价（仅供参考）：100美元=827.65元人民币　100日元=7.83元人民币

粗黑字体：受注目游戏

红色字体　发售日　售价有变更的游戏

注1：本表所收录的游戏发售时间为2004年11月12日～2004年12月22日

注2　推荐度由高到低依次为S、A、B、C、D、E级。

日本游戏周间销量排行榜 TOP15

由于新作不断出现，因此排行榜的“新”度还是可以得到保证的，这次最瞩目的游戏当然就是玩法新奇的《瓦里奥制造 大回转》吧！不需要按方向键，只需要摇动手上的GBA就可以实现大量的迷你游戏，看到身边的朋友为此而“倾倒”，真的十分有趣。另外，日本一SoftWare的《拉·皮塞尔 光之圣女传说 从2周目开始》在最新一周登上了排行榜的第5位，价格便宜是其中一个秘诀，但游戏本身的高素质也是上榜的原因。

2004年10月18日—10月24日

1 NEW 皇牌空战5 未颂的战争

PlayStation2
STG
■ Namco
10月21日发售　6800日元
最高排位 1位
周间销量（套）17万2866
累计销量（套）17万2866

2 ↘ 瓦里奥制造 大回转

GameBoy Advance
ACT
■ Nintendo
10月14日发售　4800日元
最高排位 1位
周间销量（套）52434
累计销量（套）16万540

3 ↘ 口袋妖怪 绿宝石

GameBoy Advance
RPG
■ Nintendo
9月16日发售　4800日元
最高排位 1位
周间销量（套）32527
累计销量（套）102万3707

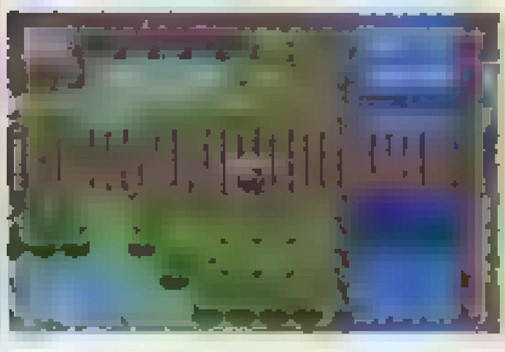
排名	上周	上上周	游戏名	机种	厂商	类型	发售日	价格	周间	最高排位	累计
4 →	4	4	火影忍者 究极的英雄2	PlayStation2	Bandai	ACT	9月30日发售	6800日元	16759套	1位	32万5816套
5 NEW	–	–	拉·皮塞尔 光之圣女传说 从2周目开始	PlayStation2	日本一SoftWare	S·RPG	10月21日发售	2800日元	16731套	5位	16731套
6 ↘	3	2	机动战士高达SEED 无尽的明天	PlayStation2	Bandai	ACT	10月7日发售	6800日元	13901套	2位	18万8473套
7 ↘	5	–	火爆狂飙3	PlayStation2	EA	RAC	10月14日发售	6800日元	13732套	5位	41036套
8 ↘	6	1	火焰之纹章 圣魔之光石	GameBoy Advance	Nintendo	S·RPG	10月7日发售	4800日元	13443套	1位	18万6264套
9 ↗	10	9	FC迷你版 超级马里奥兄弟2	GameBoy Advance	Nintendo	ACT	8月10日发售	2000日元	9229套	4位	28万4218套
10 ↗	13	12	实战柏青嫂必胜法！北斗之拳	PlayStation2	Sammy	SLG	5月27日发售	3800日元	9044套	1位	82万9390套
11 ↘	9	7	战国无双 猛将传	PlayStation2	Koei	ACT	9月16日发售	4200日元	8471套	2位	32万5200套
12 ↘	7	6	仙乐传说	PlayStation2	Namco	RPG	9月22日发售	6800日元	8070套	1位	35万8764套
13 NEW	–	–	圣诞夜惊魂	PlayStation2	Capcom	RPG	10月21日发售	6800日元	7943套	13位	7943套
14 ↘	8	5	剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章	PlayStation2	Sammy	ACT	10月7日发售	6980日元	6243套	5位	63307套
15 ↘	14	14	钢之炼金术师2 红色炼金药的恶魔	PlayStation2	Square Enix	A·RPG	9月22日发售	6800日元	5685套	4位	10万3739套

2004年10月11日—10月17日

1 NEW 瓦里奥制造 大回转

GameBoy Advance
ACT
■ Nintendo
10月14日发售　4800日元
最高排位 1位
周间销量（套）10万8106
累计销量（套）10万8103

2 ↗ 口袋妖怪 绿宝石



GameBoy Advance
RPG
■ Nintendo
9月16日发售　4800日元
最高排位 1位
周间销量（套）47606
累计销量（套）99万1180

3 ↘ 机动战士高达SEED 无尽的明天

PlayStation2
ACT
■ Bandai
10月7日发售　6800日元
最高排位 2位
周间销量（套）36221
累计销量（套）17万4572

排名	上周	上上周	游戏名	机种	厂商	类型	发售日	价格	周间	最高排位	累计
4 ↘	4	1	火影忍者 究极的英雄2	PlayStation2	Bandai	ACT	9月30日发售	6800日元	30425套	1位	30万9057套
5 NEW	–	–	火爆狂飙3	PlayStation2	EA	RAC	10月14日发售	6800日元	27304套	5位	27304套
6 ↘	1	–	火焰之纹章 圣魔之光石	GameBoy Advance	Nintendo	S·RPG	10月7日发售	4800日元	26795套	1位	17万2821套
7 ↘	6	3	仙乐传说	PlayStation2	Namco	RPG	9月22日发售	6800日元	15744套	1位	36万694套
8 ↘	5	–	剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章	PlayStation2	Sammy	ACT	10月7日发售	6980日元	12478套	5位	57064套
9 ↘	7	4	战国无双 猛将传	PlayStation2	Koei	ACT	9月16日发售	4200日元	11809套	2位	31万6729套
10 ↘	9	7	FC迷你版 超级马里奥兄弟2	GameBoy Advance	Nintendo	ACT	8月10日发售	2000日元	11741套	4位	27万4989套
11 NEW	–	–	杀手47：契约	PlayStation2	Koei	ACT	10月14日发售	5800日元	10797套	11位	10797套
12 NEW	–	–	SEGA年代2500系列 Vol.16	PlayStation2	SEGA	FTG	10月14日发售	2500日元	10249套	12位	10249套
13 ↘	12	10	实战柏青嫂必胜法！北斗之拳	PlayStation2	Sammy	SLG	5月27日发售	3800日元	8946套	1位	82万346套
14 →	14	9	钢之炼金术师2 红色炼金药的恶魔	PlayStation2	Bandai	A·RPG	9月22日发售	6800日元	7055套	4位	98054套
15 ↗	16	14	F1 2004	PlayStation2	Square Enix	RAC	9月22日发售	5800日元	6262套	8位	41954套

本期日本周间游戏销量排行榜的数据转载自WEEKLY FAMI TSU №830·№831。
发售量的颜色如果不足10万为黑色、10万以上为蓝色、50万以上为绿色、100万以上为红色。

中国期待游戏榜 TOP 20

本期	游戏名	厂商名·类型
1	最终幻想XII	Square Enix RPG
2	潜龙谍影3 食蛇者	Konami ACT
3	biohazard4	Capcom AVG
4	王国之心 记忆之链	Square Enix A·RPG
5	超级机器人大战 原创世纪2	Banpresto S·RPG
6	重生传说	Namco RPG
7	鬼泣3	Capcom ACT
8	光明力量4	SEGA S·RPG
9	勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix RPG
10	火焰之纹章 苍炎之轨迹	Nintendo S·RPG
11	红侠乔伊2 黑胶片之谜	Capcom ACT
12	樱大战V 再见，吾爱	SEGA S·RPG
13	旺达与巨像	SCEI ACT
14	杀戮地带	SCEA FPS
15	源氏	SCEI ACT
16	怪物猎人G	Capcom ACT
17	世界传说 换装迷宫3	Namco RPG
18	格斗之王94 战火重燃	SNK Playmore FTG
19	波斯王子 武者之心	Ubisoft ACT
20	凡人物语	Square Enix RPG

属于读者的"中国期待游戏榜"终于正式启动运作，现在大家看所看到的排名都是读者通过来信、来邮以及短信形式投票的统计结果。当然，相信在《最终幻想XII》推出前，榜首位置是走不掉的。在首次的统计当中，惊奇地发现了《光明力量4》的票数十分多，看来SEGA的日渐衰退并不能影响玩家昔日对《光明力量》系列的坚定信念。希望大家继续踊跃投票，让"中国期待游戏榜"能及时更新。

最期待中文化游戏 TOP 10

本期	游戏名	厂商名·类型
1	最终幻想X	Square Enix RPG
2	世界足球 胜利十一人8	Konami SPG
3	女神侧身像	Enix RPG
4	口袋妖怪 绿宝石	Nintendo RPG
5	仙乐传说	Namco RPG
6	最终幻想VII	Square Enix RPG
7	火焰之纹章 圣魔之光石	Nintendo S·RPG
8	最终幻想VIII	Square Enix RPG
9	勇者斗恶龙V 天空的新娘	Square Enix RPG
10	潜龙谍影2 自由之子	Konami ACT

同样，本期的"最期待中文化游戏"榜也正式启动，不过在这里先告诉大家一个最新情报，以后用手机发送游戏名称到"最期待中文化游戏"的代码是CH+游戏名称到33557770，千万不要搞错哦！

❶ 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

❷ Email速递：ucg@ucg.com.cn

❸ 短信快捷 中国移动用户参加"中国期待游戏榜"请发送TP+1—10个游戏名称到33557770（联通用户发送到93557770），而参加"最期待中文化游戏"的读者请发送到CH+1—10个游戏名称到33557770（联通用户发送到93557770）。

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来邮的读者可以在"互动信箱"中的"送礼名单"中查阅）

排行榜得奖者名单

统计日期：2004年10月3日～10月18日

上期"短信排行榜"MP3大奖的获得读者的手机号码是135****9982。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

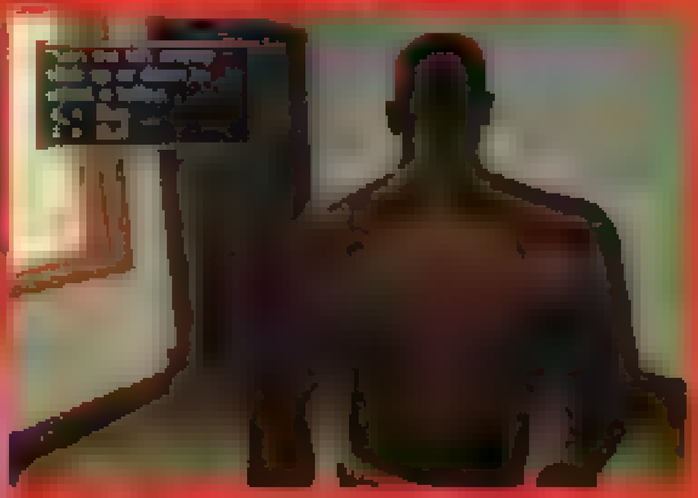
135****7878	139****8240
137****7570	139****0961
135****5112	137****5097
138****0890	138****5333
137****3540	137****3077
136****0620	136****6498
139****4827	135****9640
135****6211	138****8321
139****0981	138****5315
136****2602	139****0049

美国游戏排行榜 TOP 10

《横行霸道：圣安德里亚斯》在美国的首周销量达到67.7万套，创下了新记录。《FIFA 2005》和《职业进化足球4》这两大足球游戏系列的竞争依然火热，不过《FIFA》在欧洲毕竟根基扎实，《PES》则后劲不足。

本期	游戏名	厂商名·类型
1	横行霸道：圣安德里亚斯	Rockstar PS2 2004年10月26日 ACT
2	FIFA 2005	EA Xbox/PS2 2004年10月12日 SPG
3	职业进化足球4	Konami Xbox/PS2 2004年10月15日 SPG
4	托尼·霍克地下滑板2	Activision PS2 2004年10月4日 SPG
5	火爆狂飚3	EA Xbox/PS2 2004年9月7日 RAC
6	泰格·伍兹的PGA巡回赛2005	EA Xbox/PS2 2004年9月20日 SPG
7	LMA Manager 2005	Codemasters Xbox/PS2 2004年10月22日 SPG
8	星球大战：战争前线	LucasArts Xbox/PS2 2004年9月20日 ACT
9	模拟人生2	EA Xbox/PS2 2004年9月14日 SLG
10	鲨鱼故事	Activision Xbox/PS2 2004年9月27日 ACT

美国游戏排行榜 TOP 10



本周欧美两地销量榜冠军毫无疑问就是怪物级软件《横行霸道：圣安德里亚斯》。根据英国市场调查机构Chart-Track的调查数据显示，本作在欧美两地发售首周的销量已经突破300万套，最终销量很有希望超越前作。

本期	游戏名	厂商名·类型
1	横行霸道：圣安德里亚斯	Rockstar PS2 2004年10月26日 ACT
2	死或生Ultimate	Tecmo Xbox 2004年10月26日 FTG
3	皇牌空战5 未颂的战争	Namco PS2 2004年10月25日 STG
4	ESPN NBA 2K5	SEGA PS2 2004年9月30日 SPG
5	纸片马里奥RPG	Nintendo NGC 2004年10月11日 RPG
6	NBA Live 2005	EA PS2 2004年9月28日 SPG
7	ESPN NBA 2K5	EA Xbox 2004年9月28日 SPG
8	致命格斗 欺骗	Midway PS2 2004年10月4日 FTG
9	托尼·霍克的地下滑板2	Activision PS2 2004年10月4日 SPG
10	X战警传奇	Activision PS2 2004年9月21日 RPG

www.plumbook.cn

MOTO即拍
彩信V226
MOTOROLA
www.plumbook.cn

这次的“山脊”太惊人了！究极的“超·山脊”登陆PSP！

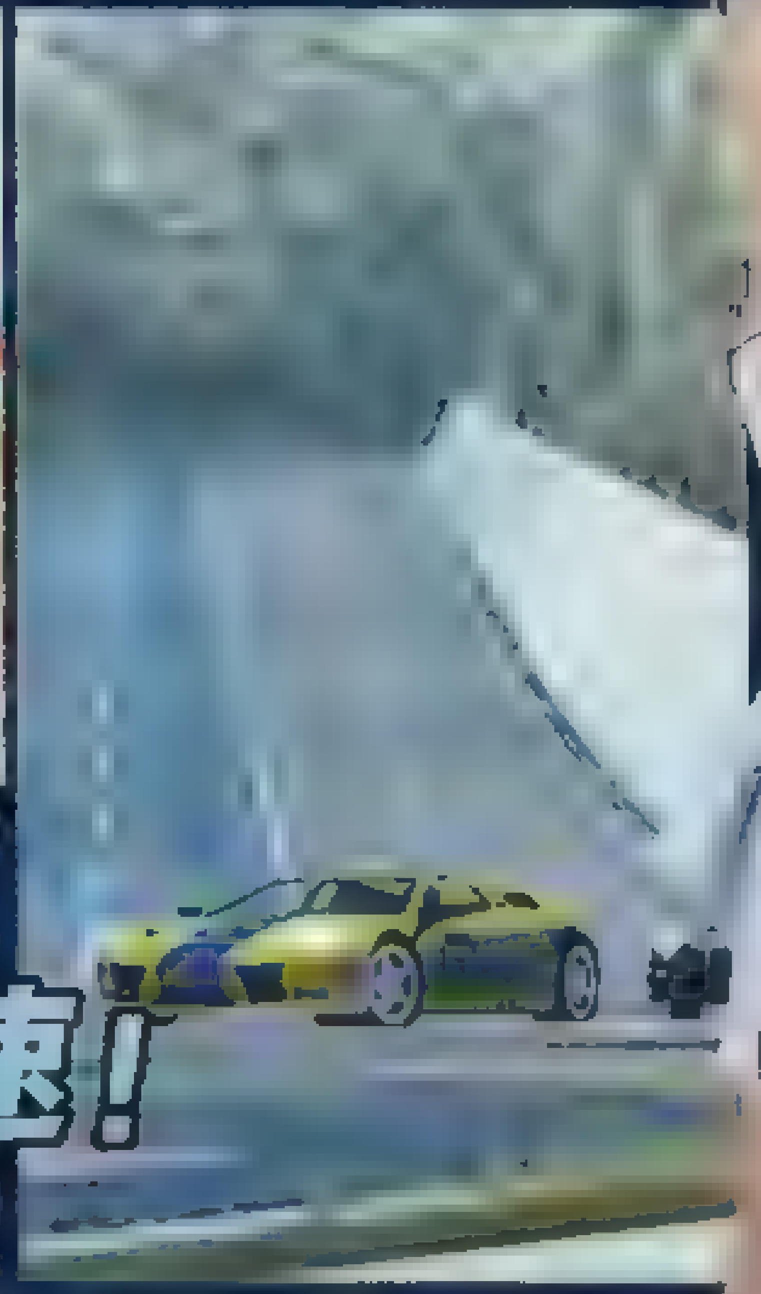
随着PSP的价格以及发售时间的公布，Namco在PSP上推出的的《山脊赛车》也将发售日定在了12月，难道这款游戏会和PSP同时发售么？我们拭目以待，这次向大家介绍的是本作中丰富的要素，大家可不要错过了！

山脊赛车	Namco	RAC
PSP RIDGE RACERS	2004年12月12日	日版
游戏人数未定	记忆要求未定	5040日元（税入）
对应周边未定		

RIDGE RACERS™
リッジレーサーズ

对于广大喜欢赛车游戏的玩家而言，本作的确是一款让人等了很久的游戏。作为一款全新的作品，本作所登陆的硬件也是非常前卫，它将登陆于在12月12日发售的新型便携型掌机PSP上！如此一来，更增添了该游戏的话题性。本作的系统会是怎样的呢？利用新硬件有什么特殊性呢？“《山脊》系列”的爽快感呢？这次我们将走进游戏开发者，看看他们是如何谈这款游戏的，也许从中会知道一点什么。

▲这难道真是掌机的画面么？看到如此高素质的画面真是让人眼前一亮，图中的道路看上去很眼熟啊……



激速！激速！激速！这就是山脊赛车！

永濑丽子登场！

各位“山脊”迷注意了！在《山脊赛车》系列中享有极高人气的永濑丽子这次将会在PSP版的《山脊赛车》中登场，并且衣服将是2004年的新版本，怎么样，大家喜欢这套衣服吗？

赛车醒目！

请大家注意图中这辆赛车的尾部，看到了吗？汽车尾部的图案中居然出现了Namco经典射击游戏《铁板阵》中自机的图案，难道这些图案会成为游戏中能得到的奖励么？不知道会不会出现《刀魂》人物的图案……

▲手柄和对赛车驾驶的情况都能在游戏中看到，这次的《山脊赛车》在驾驶方面变得更加有趣了。

▶《山脊赛车》用第一视角驾驶相对要容易一些，不过在本作中，不管用哪个视角，操作都非常方便。

©2004 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED. ※以上为开发中画面。
转载自 WEEKLY FAMITSU №827 ■文字：恶魔天使

&3DM
www.plumbook.cn

Welcome to the world of Ridge Racer. The world is yours. 世界跑车之旅！

本作中的主要模式是"世界跑车之旅模式"。在这个模式中玩家可以体会到从最初代的《山脊赛车》开始到最新作中的赛道以及世界。在各种各样有着不同目的的跑车之旅中，玩家还会转战于多条赛道之间。当然，每一个赛事都会有通关时的排名，完成了一个旅程之后就可以得到新的车辆以及赛道了。另外，游戏中还能拿到奖励的东西，不过到底有什么也只有等游戏发售之后才知道了。游戏挑战的赛程在圈数、难度、主题上都会不同，如此多的未知要素让这款《山脊赛车》充满了致命的吸引力。

◀、都有什么赛程呢？真是让人心痒不已啊。里面的赛事赛程到底是什么呢？

尽情享受《山脊赛车》的美妙世界

▲如果完成了赛程中的目标排位，那么就会得到新的车辆和赛道，如此一来就会体会到更多的乐趣。

◀这、这是……《拉力X》！在游戏的LOADING画面中就可以玩到这个小游戏，真是非常体贴的设定啊！

触及到山脊迷每根神经的作品 开发者畅言自己的游戏理念！

随着《山脊赛车》最新作的公布，广大玩家一定也想从游戏制作人口中"挖"点什么猛料吧？看看他们是如何看这款游戏，听听他们对这款游戏有什么制作理念。也许从他们的口中你还真的会收集到一些什么秘闻呢。好，现在就让我们一起来看看他们都说了些什么吧。

为了能让各位玩家满足 我们制作了超究的《山脊赛车》

之前我们玩了开发中版本的《山脊赛车》，真是一款令人相当激动的游戏啊。刚才因为高兴，还将车子在赛道上原地转了一圈呢。那么我们言归正传，在进行的玩家调查当中，玩家们问得最多的问题就是"这是一款不同于其他赛车游戏的作品呢？还是强调真实性的模拟游戏呢？"

寺本 是款很"飘"的游戏。（笑）

小林 "《山脊赛车》系列"所追求的就是驾驶时的那种爽快感，以及最大限度利用了车子的性能而在视觉上给人带来的美感。这款PSP版的《山脊赛车》当然也是在这样的理念下制作的，所以请广大玩家不用担心游戏的风格会发生什么变化。

寺本 前作《山脊赛车V》是在2000年3月4日发售的，时隔4年半，《山脊赛车》还是《山脊赛车》，也许本作还会成为"超究·山脊赛车"呢。

"超究"？听起来很酷嘛，是不是起强调的作用呢？不过游戏也的确如此啊，游戏画面的精美程度简直给人惊艳的感觉。

寺本 事实上我们并没将这款游戏看成是一款掌机上的游戏，当然，我们肯定还是考虑到了掌机的便携性的。但是大家在制作游戏的时候并没有"这不过是手掌机游戏，这样就可以了吧"这样的想法，相反，其实在这次的《山脊赛车》中大家投入的精力比以前的TV游戏还多些呢，有种"过分努力"的感觉。（笑）

是嘛。游戏中收录的赛道有24条，这对掌机而言可是非常大的容量啊。既然赛道有这么条，那么想必游戏中的赛车数量也应该很多吧？

小林 是啊，之后我们会一一向玩家们介绍这些赛车的，敬请期待。

这不过是我的猜想，难道本作是"《山脊赛车》系列"中登场赛车数量最多的一作？

小林 这还是秘密。（笑）

寺本 确实收录了很多赛车啊，收集赛车可是非常大的乐趣啊。

的确，收集赛车一定会非常有趣，而且会让人乐此不疲。接下来就是游戏时的感觉了，这次的《山脊赛车》看来充分利用到了PSP的宽屏幕，原以为这不过是掌机游戏，画面一定很小。不过实际玩了之后发现游戏画面非常有魄力，而且也很容易看清游戏的情况。

小林 速度表我们是经过了精心设计的，摆什么位置，什么位置不影响视角，这些问题我们都是经过了严格的计算。另外，因为PSP是宽屏幕，所以驾驶时旁边的风景都能很清楚地看见，并且也非常流畅。

寺本 也许PSP是专为《山脊赛车》而开发的主机吧。（笑）

Machine Introduction 汽车介绍

我们在这里将本游戏中所收录的部分车辆向各位玩家介绍一下。不知道各位FANS看到这些车会有什么想法，会满足吗？游戏中的车辆收录非常多，像初代《山脊赛车》以及《山脊赛车4》里面的汽车都会在游戏中出现，而且玩法也是充满了各代不同的风格。赛车的特性如此之多，也体现了PSP的强劲机能。

山脊赛车豆知识 短，而是可以让你玩完整关。不知道在这个迷你游戏……实质，不妨看看隐藏要素有来吧……

助理制作人
寺本秀雄
1996年Namco入社，参加过《山脊赛车4》、《山脊赛车V》等系列作品的制作。

游戏导演
小林贤也
2002年Namco入社，[illegible]化》的企划之一，在本作中担任导演。

有趣的要素满载！这就是《山脊赛车》！

好，现在我们再对这款《山脊赛车》问几个问题，是关于这次游戏中的世界跑车之旅模式的……

寺本 关于这种旅程的数量现在还不能说，反正很多就是了。

能满足玩家的要求吗？

寺本 这些赛道并不都是单纯地挑战，有的赛程是挑战在尽量短的时间内完成赛程，有的路线则是挑战高速度，这就很考验玩家的操作性了。还有就是，大家在挑战的时候顺便还能看到游戏中的美丽风景，这也会很有趣的。嗯……就像是旅行社的旅游导游一般，比如"秋之味觉随便吃之旅"之类的东西。（笑）

小林 这就像是一趟《山脊赛车》的系列回顾之旅一样，各位玩家能够在熟悉的场景以及全新的场景中找到各自的乐趣。

真想快点知道是什么样的啊。

小林 随着完成这些赛程，可以得到新的汽车以及赛道，如此一来就能更多地体会到《山脊》世界给大家带来的乐趣。而且在比赛过程中还能得到一些奖励，说不定会有什么好事发生哦。

奖励！真是非常在意的一个词啊。

寺本 我们考虑到了能给广大《山脊》玩家带来什么的趣味性，所以加入了这个东西，这可真的是有趣的东西哦，大家玩了就一定会乐此不疲。本作完全会触及到《山脊》玩家的每一根神经，这也是这游戏的主题之一。

真的是非常期待下次报道有什么猛料啊。对了，看了这些游戏画面，我有一点感到很怀疑，那就是画面上那一根槽到底有什么用啊？这到底是什么东西呢？

寺本 啊，那个东西还不能说，下次就会公开了。（笑）

请务必告知啊！

寺本 好我会悄悄告诉你的。（笑）

这难道是"那个"？

小林 现在还不能说。（苦笑）《山脊赛车》不是在要拐弯的时候可以不减速吗？那么……

啊！这就够了！以时速200公里的速度拐弯，都能把头发甩得竖起来了。（笑）

小林 作为一款以真实的赛车游戏，如果使用"那个"太多的话，就不好了，所以我们作了一些限制。在使用的瞬间会撞到拐弯的地方，这种矛盾正是体现平衡性的地方。不过毕竟《山脊赛车》不是一款强调减速的游戏，所以这一招是随时随地都可以出的。不过不可思议的是，之前的《山脊赛车》都没有，这一作才新加入。（笑）这次加入了，我们在制作的时候，其目标就是让各位玩家感受到这是一个系列已经有的系统，让玩家自然而然地融入进去。

自然地融入，果然不错。那么用了这个系统之后时间竞速模式岂不是就变得更深奥了？

小林 会让你热血沸腾的。（笑）

寺本 如果玩家认为因为赛道还是和以前的一样，那么时间竞速也跟以前一样，那么在体验了这个加入了新要素的时间竞速模式之后，就会体会到跟以前有什么不一样了，并且一定会感到很有趣的。

只有PSP才有的那种玩法与这种玩法

这次的《山脊赛车》可以通过PSP的无线通信机能进行多人对战吧？

寺本 "《山脊赛车》系列"的特点就是完全发挥那台主机当时的全部机能，当然会利用到那台主机所具备的所有机能，所以通信对战是肯定会有的。

小林 当然会有，玩家们不是都很期待与同伴之间的通信对战吗？

寺本 由于本作中有系列至今为止的赛道、赛车，是一款将"《山脊赛车》系列"浓缩精华后推出的作品，所以这就是为什么我们叫这款《山脊赛车》是《Ridge Racers》了，这个复数"s"的意义正在于此。

原来如此。

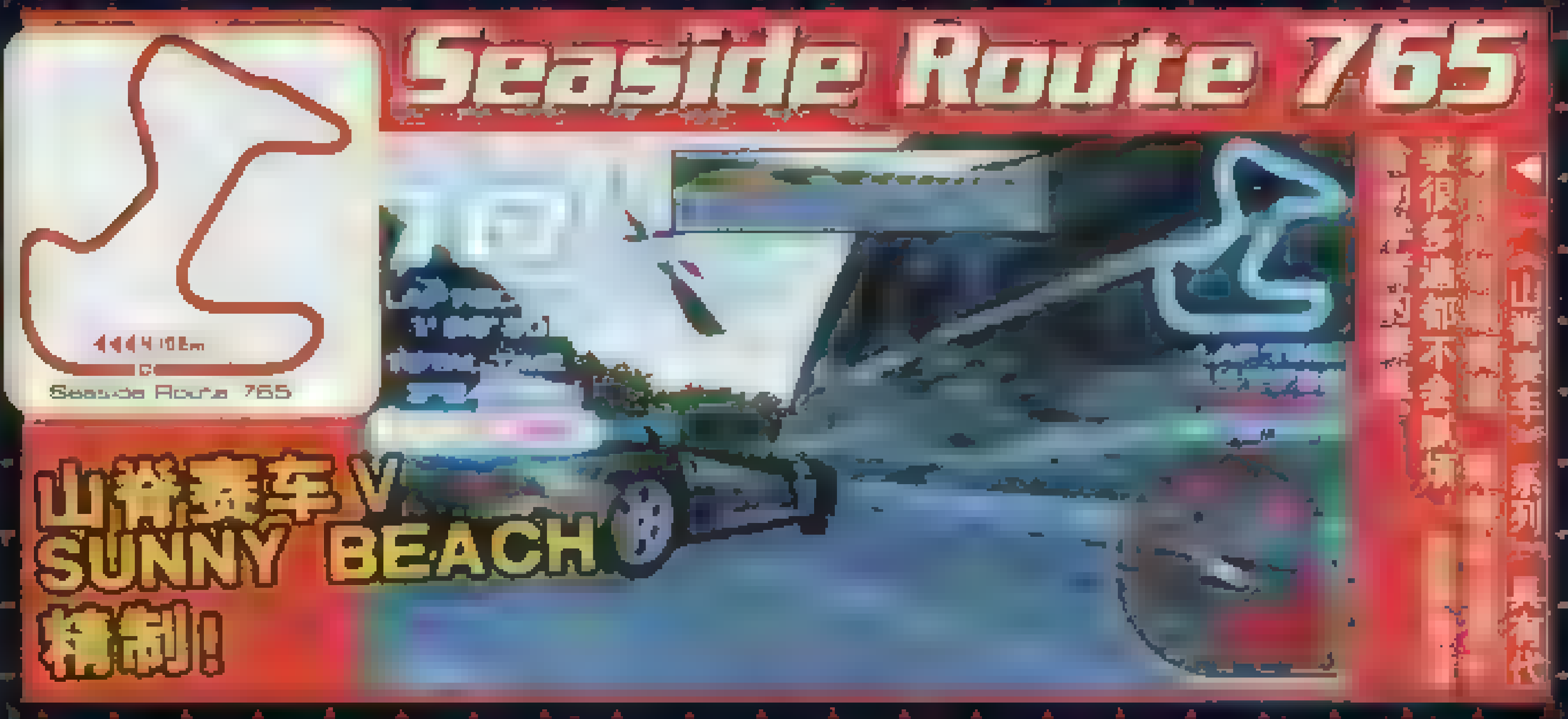
小林 既然是"复数"，那么玩的价值可是大大的有啊。（笑）

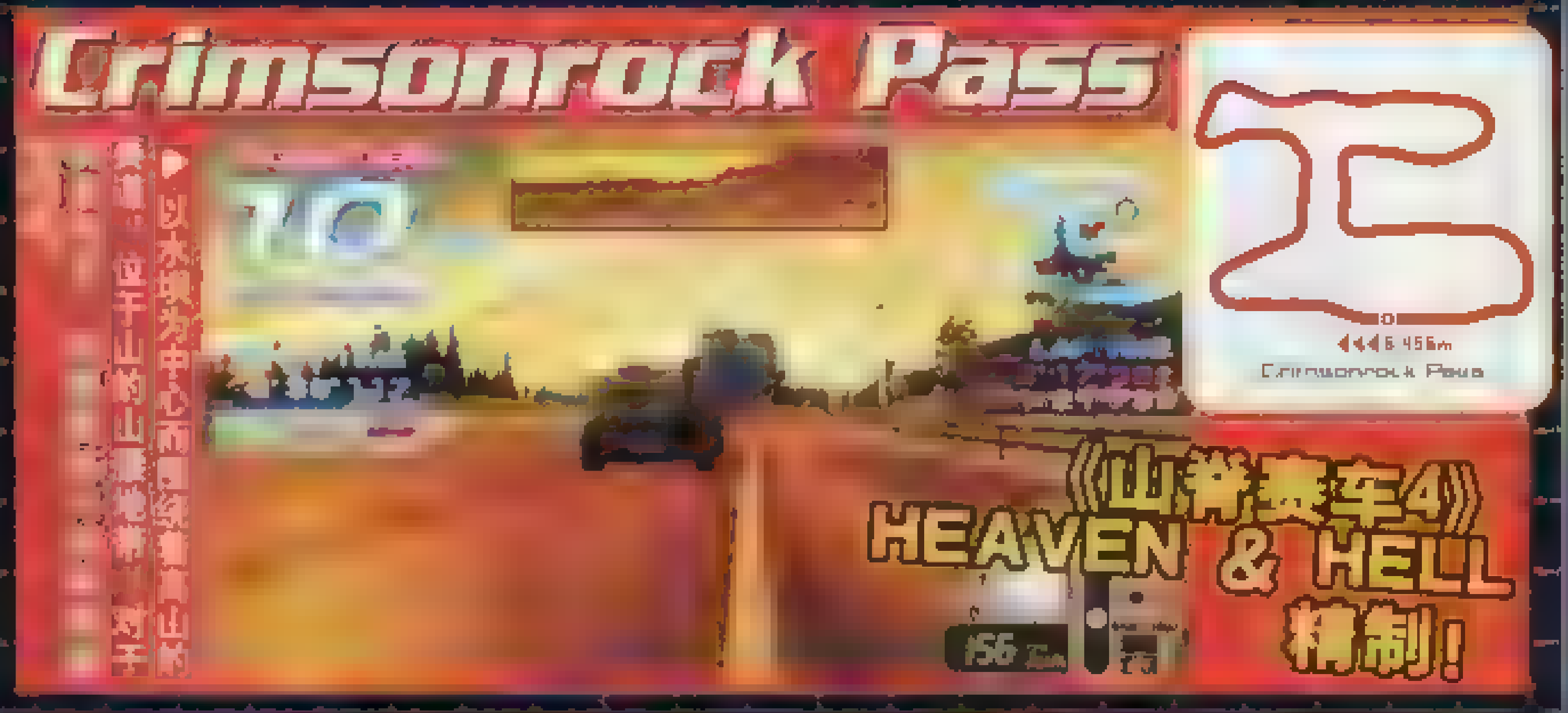
当然不是一个人了！到底能多少个人一起游戏呢？3个人，还是4个人？难道像这次公开的的画面那样，一共可以有12个人一起参加通信对战？

寺本 为了能让更多的玩家一同进行游戏，所以程序员们正在努力工作着，敬请期待。

Course Introduction 赛道介绍

在本作中，收录的赛道达到了系列最高，高达24条！这次向大家介绍的赛道，都是在系列中具有超高人气的赛道。但是，大家可不要以为这只是单纯的移植，除了赛道的路线以及标志性的东西之外，其他的都是经过重新制作的。其中，2004年的赛道尤为引人注目。





我们当然会为他们加油的！能够进行这样热血的对战，真是越来越期待了。

在"全部加入"之后 游戏将于12月发售！

寺本 从某种意义上说，这款《山脊赛车》可是系列全收录啊。

既然这样那就更有必要玩一下这款佳作了，对了，那辆"恶魔汽车"会有吗？

寺本 不是说全部收录吗。（笑）

哦，真是太棒了！对了，那么请问这款游戏的发售日是什么时候呢？

寺本 那个……我们尽量在12月中旬的时候让这款游戏与广大玩家见面。（在截稿之前，这款PSP的《山脊赛车》公布将于12月12日与PSP同时发售。）

小林 不过对于广大《山脊赛车》爱好者来说这个时间还有些早的。

寺本 不过越是这样，越能从心底对这款游戏无比期待，并且事先可以在自己心中先建立一个自己的希望的游戏。当然，我们是不会让玩家失望的。

小林 我真想举行一个"山脊祭"啊！

寺本 为了制作出最好的作品，现在我们制作小组正上下一心全力制作，请大家再耐心一点时间。不过我希望如果有朋友和玩家看到最新的消息之后会给我多多发Email，多多来信，比如"这游戏太棒啦！""这游戏我一定要去买"之类的话，我一定会非常高兴。（笑）

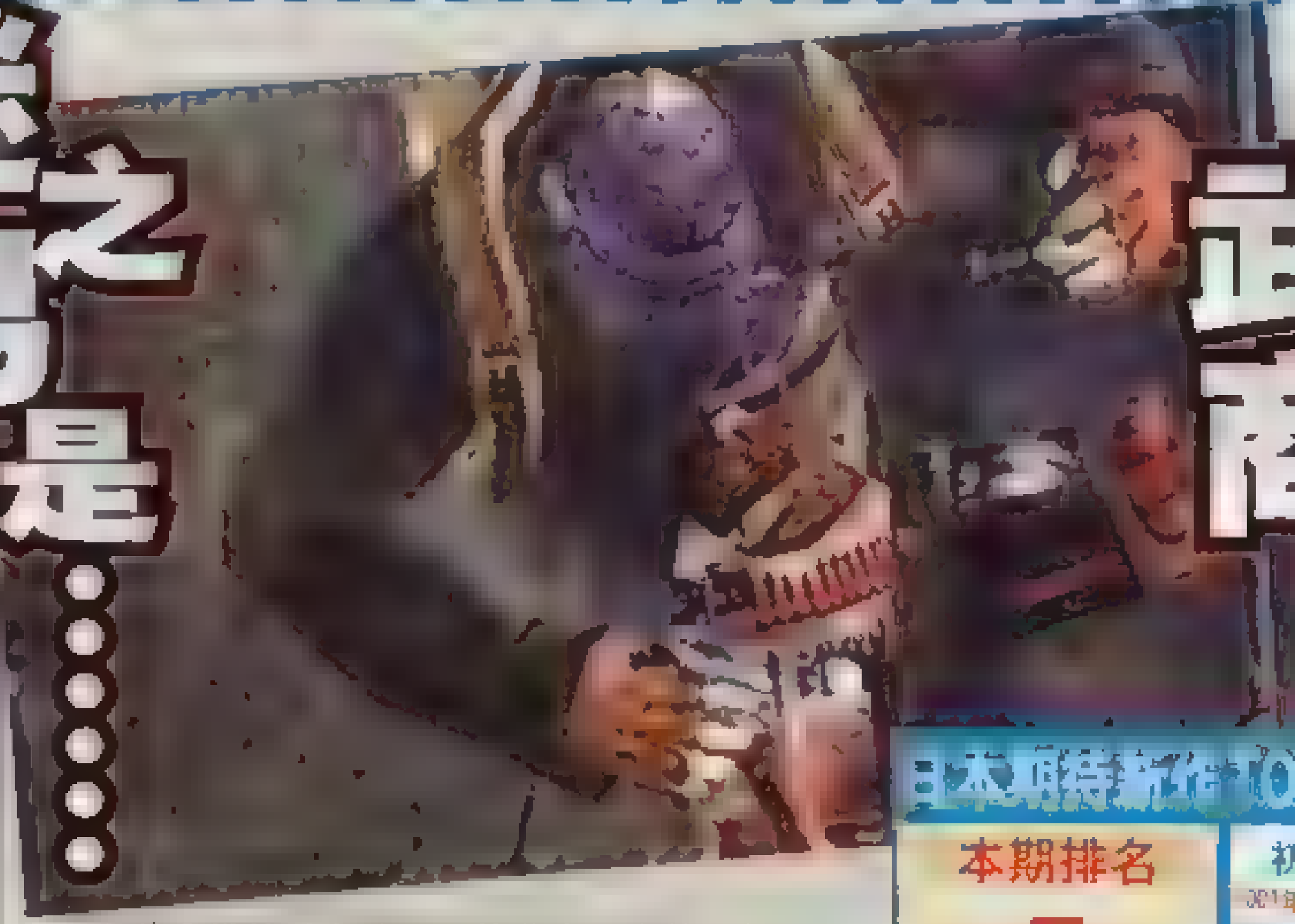
小林 喜欢《山脊赛车》的玩家以及从未玩过《山脊赛车》的玩家，为了让他们买了游戏之后说出"这游戏太棒了"，我们正在努力制作着。内容方面不用说，画面上我们也会发挥出PSP的机能。

寺本 总之，绝对不会让你买了后悔就是了。（笑）

开发状况 90% 伴随新主机一起诞生的究极《山脊赛车》！驾驶的爽快感以及压倒性的速度感让你体会到从未有过的速度与激情，超美丽的画面将出现在PSP那宽屏幕上！

&3DM-SMV ok.cn

谜之男是……武器商人！



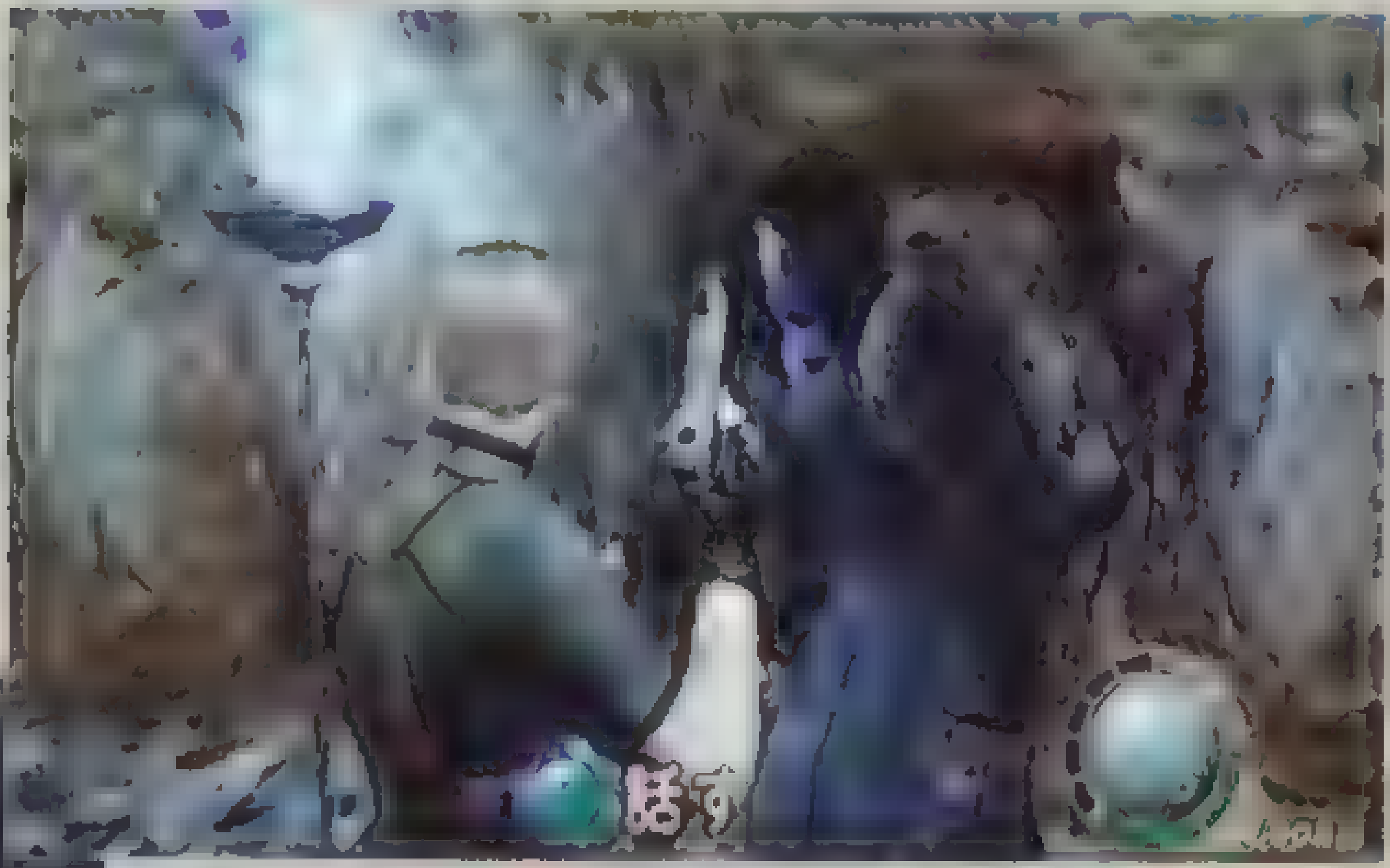
▲之前介绍的谜之戴面罩的男人现在终于知道了他的真实身分。难怪，全身都挂满了武器。

日本期待新作TOP30排行数据		
本期排名	初登场	28名
第5名	最高排名	2名

NGC版的《biohazard4》和《biohazard0》一样，也有2张DVD的大容量，并且先行购买的玩家还能得到特典特别DVD。

biohazard 4

PS2版待机决定!



▲武器商人都潜伏在村子里，并且数量不止一个，如果得到它们的帮助游戏也许会轻松点吧。

《biohazard4》（以下简称《bh4》）与前几作相比动作要素大大增加，可以说已经演变成一款全新的游戏。这次向大家介绍的，是游戏中发生了惊人变化的与道具相关的一些系统“与武器商人的交易”、“道具背包”这两个全新的系统。另外，随游戏派送的有一张特典DVD，数量有限，各位要买的话可就要快一点哦。

biohazard4 Capcom AVG

Multi

游戏系统大变！

道具背包

《bh4》和《bh0》一样……而且与《bh0》有一个最大的不同，就是扔在地上的道具是会消失的。因此，必要的武器、弹药以及各种回复性道具就要全部放在道具背包里。另外，武器零件的更换以及药草的组合等都是在道具背包里进行，所以道具背包的的容量大小就显得非常重要了。在此向大家解说一下道具背包的大小特征。

1 通过货币交易可以扩大道具背包的容量

通过与武器商人之间的交易，可以买到容量更大的背包。这样，……更多的道具了。正如图片显示的那样，在《bh4》中，有许多前作都未出现的道具，比如图中那些让人非常怀疑的蛋，它们到底有什么作用还不得而知，又不能丢，所以背包一定要大才行……另外，钥匙、故事的关键道具是放在另外的地方的，不用担心它们占了背包的空格。

©CAPCOM CO.,LTD.2005 ALL RIGHTS RESERVED ※以上为开发中画面。

转载自 WEEKLY FAMITSU №831・832 ■文字 邪魔天使

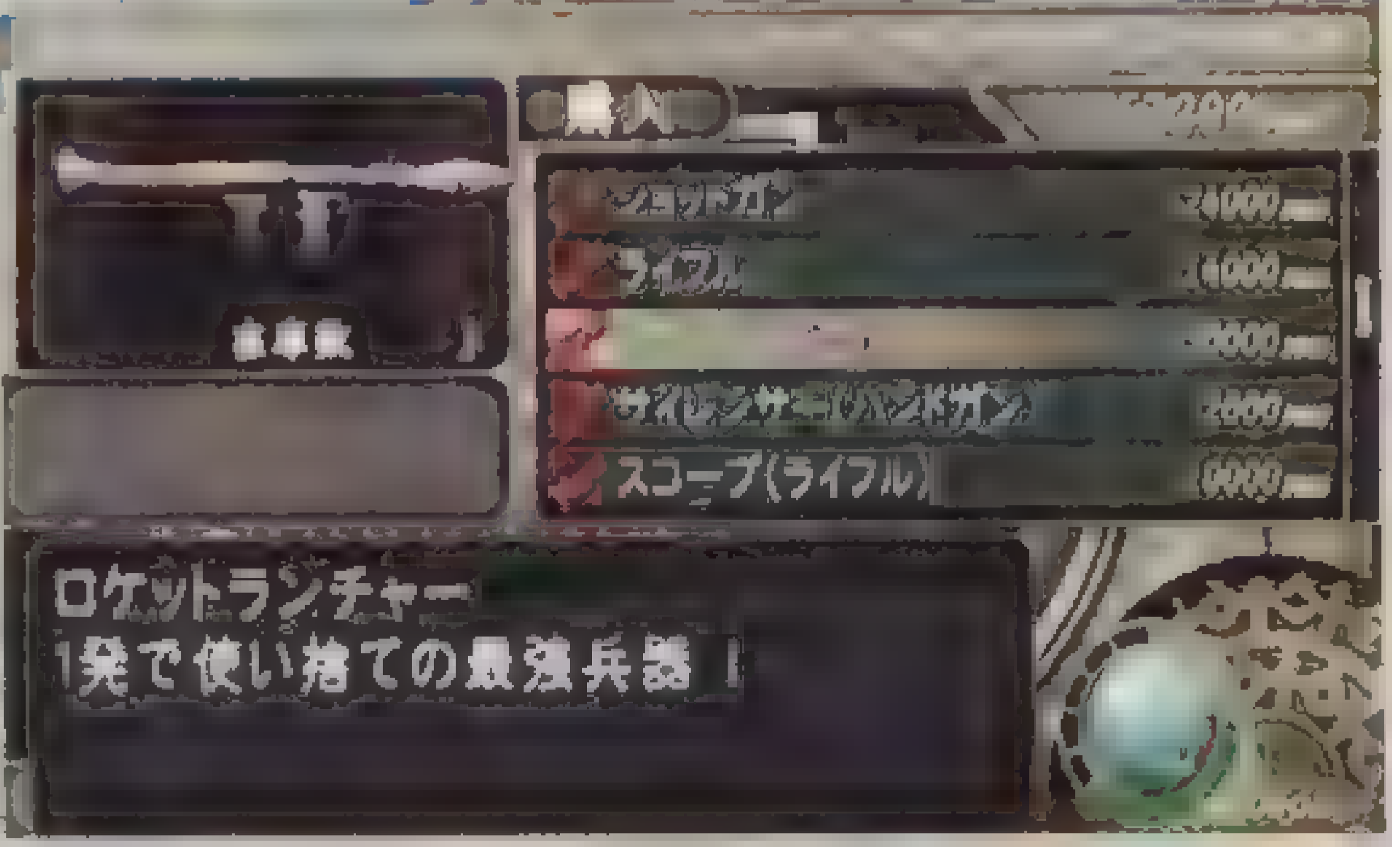
与商人的交易

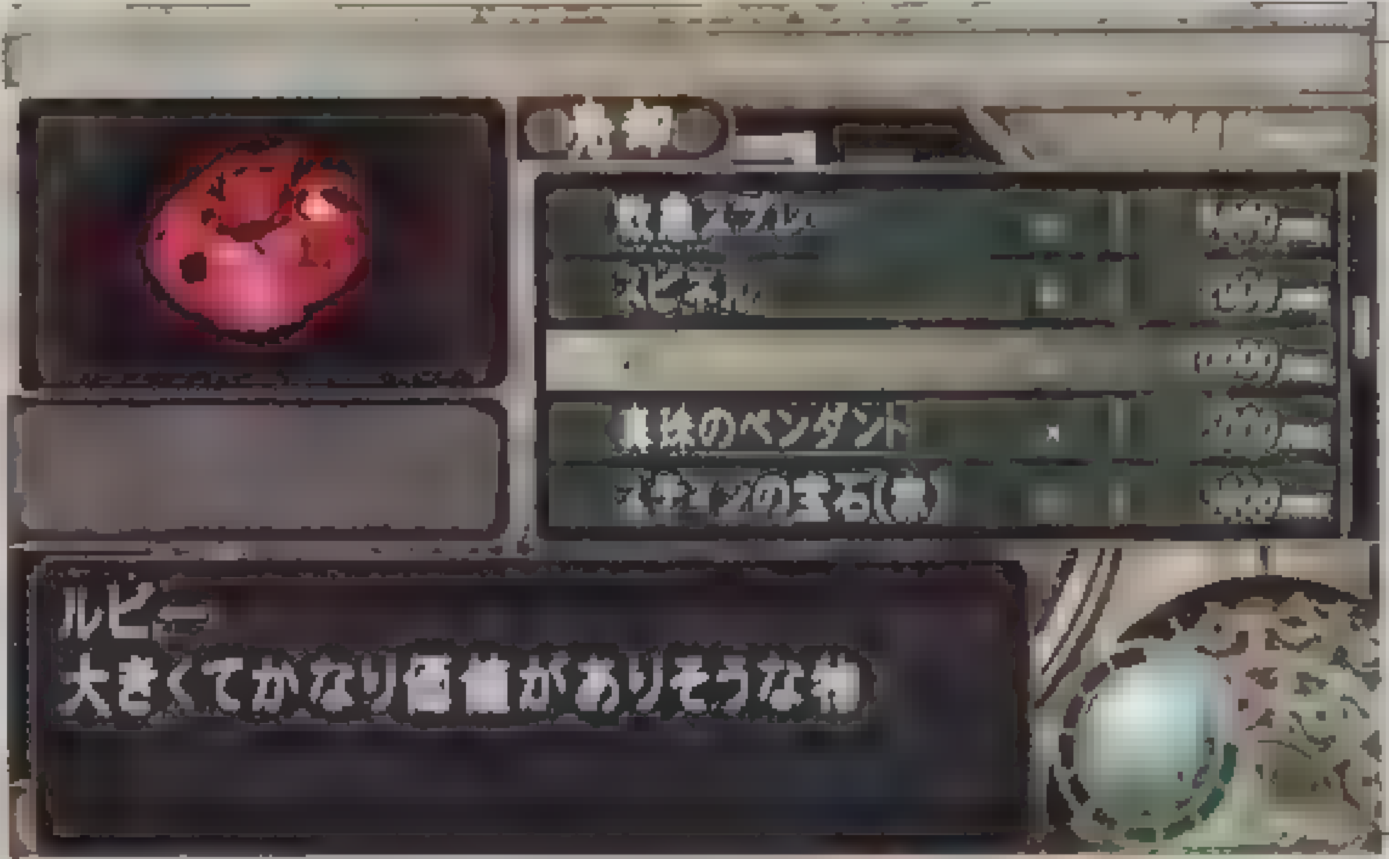
在《bh4》中，打倒敌人除了出现道具还会出现金钱。利用这些金钱，可以和村子里的武器商人进行交易。不过要注意的是，村子里商人不止一个，而且每个商人卖的道具也不尽相同。另外，刚才说了，《bh4》里面没有保管道具的道具箱，取而代之的是道具背包。因此在与商人进行交易的同时还要考虑到背包的容量问题。

Scoop by Agent

购入 *buying*

请注意右边的游戏画面，游戏中居然能在武器商人那里买到火箭筒这样强力的武器！看来众位玩家为了买到一个强力的道具会来回在一个地方晃悠很久了（笑）。另外，像消声器、瞄准器这样的武器零件也能在武器商人那里买到。在库数表示的是，未满足条件而不能放到背包里的武器。



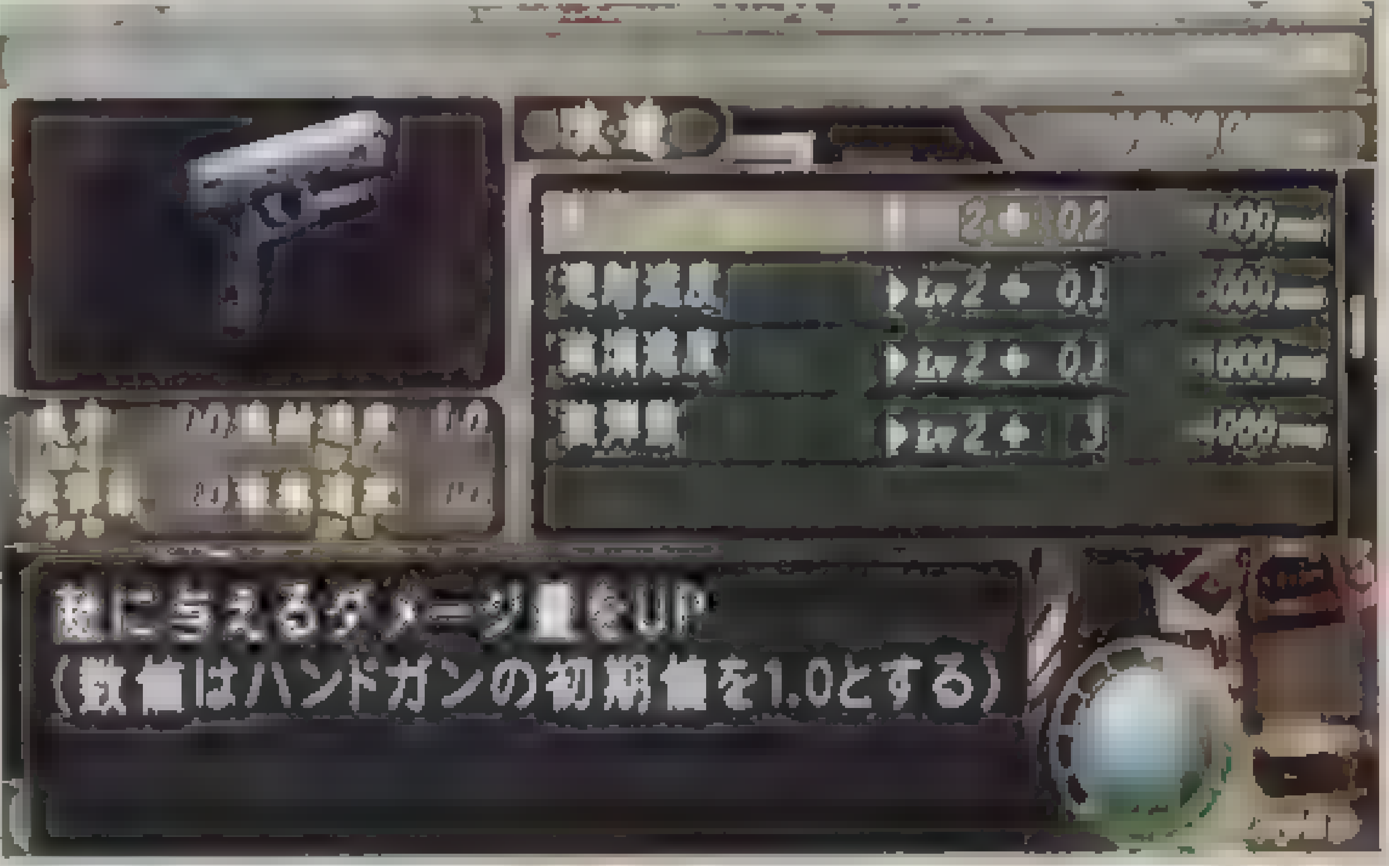


卖出 *selling*

卖出不要的道具，然后购买更强力的武器以及回复道具，在RPG中是经常看到的设定。如图中所示，像宝石这样的道具能够换得很高的价钱（不会是情节道具吧～_～b），所以尽量多收集一些吧。另外，所有道具的购买价格和卖出价格相差是很大的，所以在卖的时候一定要谨慎，尽量避免卖错了又要花高价买回来的事情发生。

改造 *reconstruction*

与武器商人除了进行买卖交易之外，还能进行武器的改造，提升武器的性能。武器能够改造的能力有：威力、连射速度、装弹速度、装弹数量等，并且关于各个武器能力上升方面还有一些特殊性，比如有的武器威力更容易上升一些，有的武器连射速度更容易上升。与卖武器一样，改造武器也要经过深思熟虑才行，免得改错了。



游戏将变成全新的《bio》！

Scoop by Agent

2 背包里的武器可以自由改变位置及朝向

游戏中道具背包是用格子来划分的，可以任意改变道具的配置以及朝向。想要更改的时候就在背包画面里选中想变的道具，然后按住X键就行了。如果合理地摆放好道具的位置以及方向后，就能放下更多的道具。（玩过美式RPG的玩家一定知道怎么摆吧）

▲由于游戏的动作性要素增加，所以有些[illegible]如画面中显示的那样，[illegible]攻击，有的重视回复。不过[illegible]到底有什么用呢

	normal	easy
biohazard4	☆☆☆☆☆	☆☆
biohazard 0	[illegible]	[illegible]
biohazard	[illegible]	[illegible]

普通难度难度增加
容易难度

下次将献上道具背包更多的猛料！

阿什莉的体力

与里昂一样，阿什莉也有体力计，不过她的体力比里昂自然要少多了，而且不仅是里昂，如果她被杀死的话也是会Game Over的。在此向广大玩家介绍一下关于她的体力有哪些需要注意的地方。

▶阿什莉只要中了里昂一发子弹就会Game Over，当被围攻瞄准很困难的时候，那就尽量用没有杀伤力的武器吧。

▲阿什莉受到敌人的攻击当然也会受伤，注意画面上她的体力计已经呈橘黄色，看来已经是比较危险的状态了。如果里昂在身边的话可以使用道具给她回复体力，总之，遇到危险情况以回复她的体力为优先。

不能让她被带走

◀即使有体力，但如果阿什莉被敌人带到其他的区域时也算Game Over，因此要及时救下她。

SCOOP by Agent　特殊行动

根据里昂的动作，阿什莉还有一些特殊的动作，现在知道的有反身回望和蹲下回避两种。这 [illegible]

▲[illegible]就不会管前进的方向而频频向敌人的方向观望，这时就要立即下判断是作战还是逃走。

▶当里昂的枪对准阿什莉时她就会蹲下，不过离她站起来逃跑还有一段时间，这时就要保护她的安全，还有就是她站起来的时候不要误伤了。

这种情况怎么办？

▲阿什莉中了捕兽夹的陷阱！这应该是随着时间流逝体力也不断减少的陷阱。从画面上来看，阿什莉的体力已经变为了红色，看来已经是相当危险了，如果不及时救出可能会有生命的危险。

单独行动

为了寻找总统的女儿阿什莉，里昂来到了一个欧洲的小山村。在这里，他找到了阿什莉，不过找到她其实游戏才真正开始。根据剧情的发展会遇到阿什莉单独行动的情况，这时玩家将操作阿什莉进行游戏，但是这个没有战斗力的女孩会遇到什么呢？

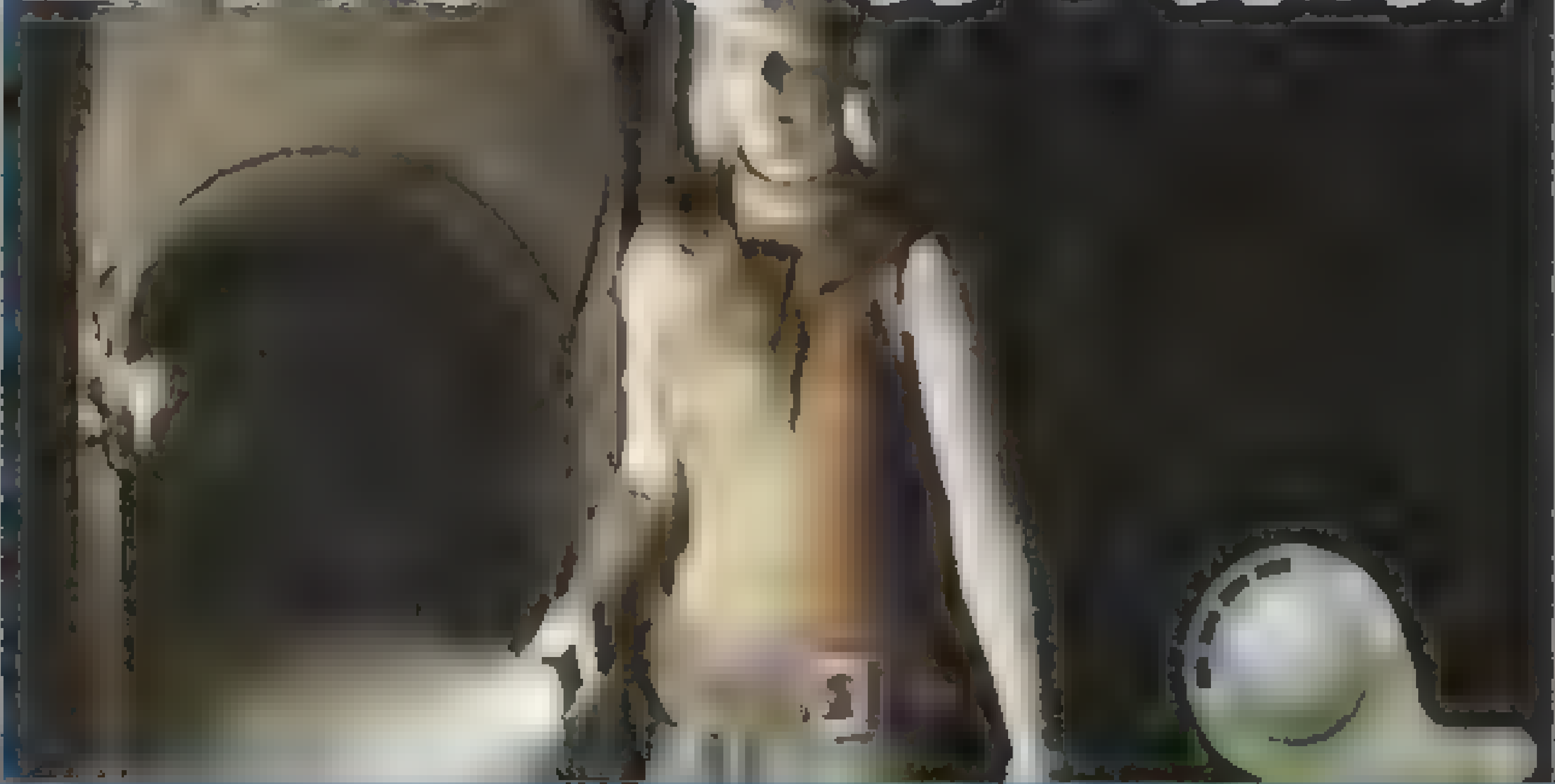
陷阱突然落下！

◀如画面所显示的那样，有时会发生突然事件。这样，阿什莉就不得不单独行动了。

可以匍匐前进

▶与《bh2》里的雪莉和艾达一样，阿什莉也能穿过一些比较狭窄的地方，并且似乎可以爬到一些较高的地方。

基本是“移动＋探索”？



◀与里昂相比，阿什莉当然欠缺战斗力，所以也不用期待她在杀敌上有什么表现。与战斗相比，她更接近于探索周围环境，发现道具以及解谜的类型。万一遇到敌人那最好的对策就是“三十六计，走为上计”。图中的电筒难道是她的专用道具？

◀虽然阿什莉不能使用武器，但是她可以随手拿起周围的物品暂时解决危机。图中她拿起的道具似乎是灯罩，虽然没有什么杀伤力，但可以趁敌人处于攻击不能的状态时趁机逃走。

给阿什莉下达指示

里昂可以随时给尾随自己的阿什莉下达各种指示，比如叫她跟着自己或是站在原地不动。由于她没有什么攻击手段，所以最好是边保护她边移动，千万不要不顾她单独行动。

▲如果要保护阿什莉不被人抓走的话那就最好寸步不离，跟着她走。一旦进入战斗，她会立刻成为敌人的目标，有时会让你觉得有些碍手碍脚。

让她待机也是一种方法

◀根据情况，有时最好还是让阿什莉待在原地不动的好，不过这样虽然可以自由地找东西或解谜，但一旦她受到攻击回去救她就比较困难了。所以一定好仔细观察了周围的情况后再叫她待在原地，不然受到攻击会让你欲哭无泪。

指示的切换可以随时进行

与里昂的合作

当里昂遇到一个自己不能通过的地方，这时可以与阿什莉进行合作从而开辟出新的道路。身体娇小的阿什莉可以通过一些比较狭窄的地方，此时就是她大显身手的时候了。有了阿什莉的帮助，就可以发现一些平时发现不了的东西，不过要注意她的安全就是了。

▲游戏中阿什莉可以踩在里昂的肩上到达很高的地方，出现踩肩的时机是当两人相邻时，在能够攀爬的地方就会出现动作指令，这时按下指令键让阿什莉踩到里昂的肩膀上，之后操作的人物就改成了阿什莉。

▲用阿什莉探索终了后，回到里昂所在的地方。不过这个高度如果是里昂倒还能够轻松办到，但对于阿什莉来说这个高度有点太高了……

即使分开但眼睛还是要盯牢了！

▲此时，当阿什莉跳下来的时候里昂就必须将她接住。注意是要按键接住的。（难道没接住会[illegible]么……）注意，当两人分开行动的时候不要让阿什莉被敌人抓走了。

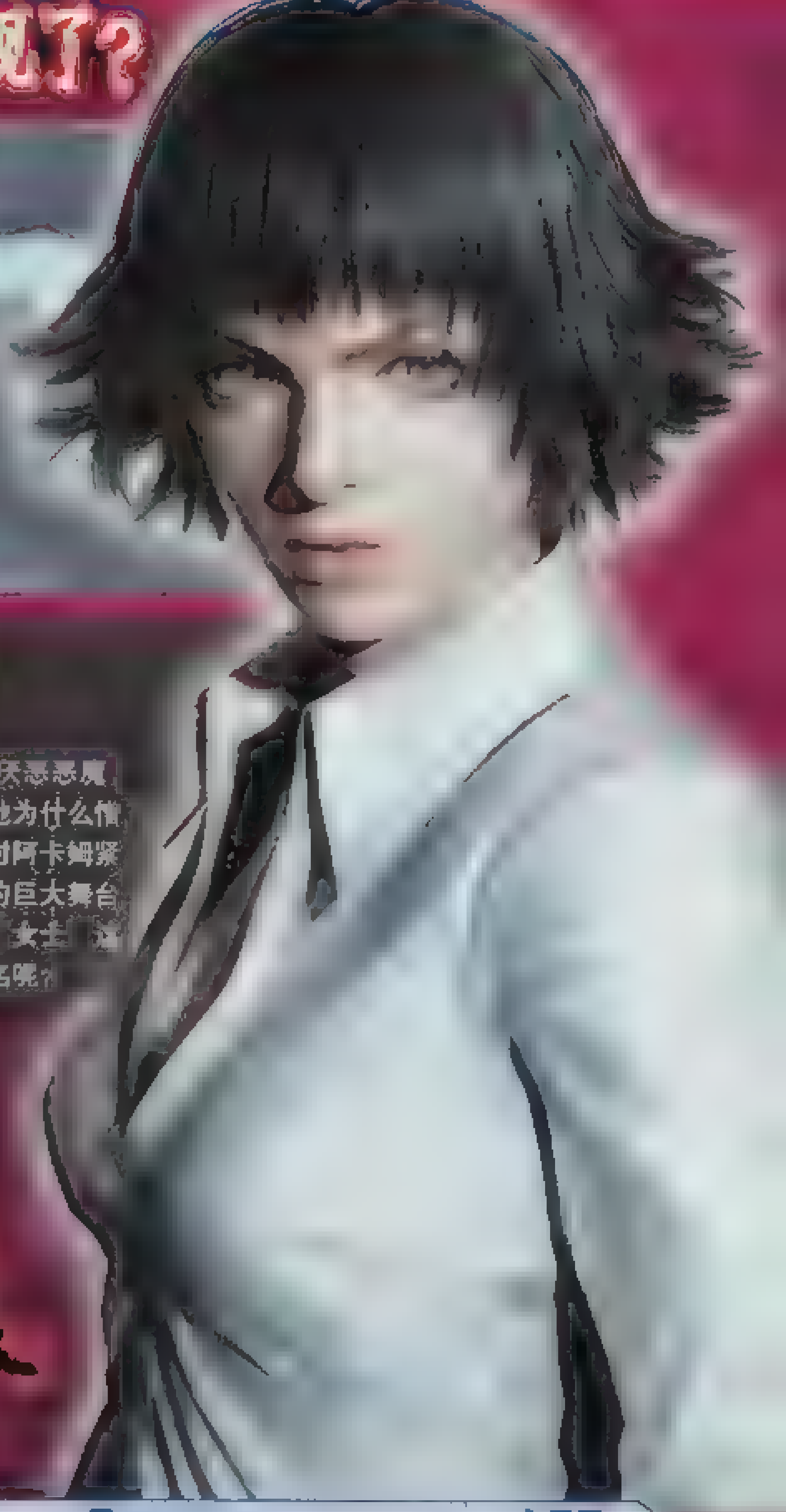
SCOOP by Agent

阿什莉的图标

在画面的右下端显示的是里昂以及阿什莉的体力状况，需要注意的是阿什莉的情况，她的体力计上会显示出她目前所处的状态。右边所示的是目前已经知道的4种状态，需要特别注意的是下面两种，因为都是危险状态，此时她会寻找里昂或者发出求救的惊叫，这时就要马上找到她并救下她。

《鬼泣3》的女主人公出现了？

意志坚定的眼神，但奇特的是她那如同波斯猫眼睛般的双眼，右眼是青色，左眼是红色，虽然看上去是名成熟女子，但实际上性格还像个小孩子一样幼稚，她到底是谁呢？



Lady 女士

以除魔为生的恶魔猎人，厌恶恶魔只是单方面的憎恨，但是她为什么憎恨恶魔还是个谜。她一直对阿卡姆紧追不舍，出现在了游戏中的巨大舞台——特门尼格尔塔上。"女士"这个名字到底是不是她的真名呢？

日本期待新作TOP30排行数据		
本期排名	初登场	20名
第12名	最高排名	11名

Devil may cry®

鬼泣3	Capcom	ACT
PS2 Devil may cry3	发售日未定	[illegible]

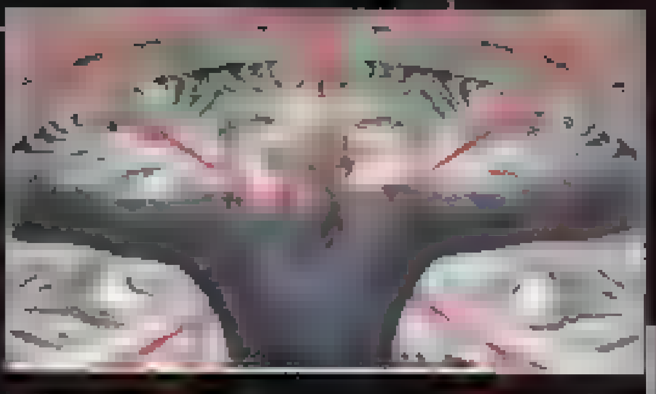
掌握故事关键的两个人物

之前在故事介绍以及试玩版中登场的两名谜之角色现在终于辩明了他们的真身，从这次公布的情报中我们可以看到，这两个人与但丁、弗吉尔以及《鬼泣3》的故事情节有莫大的关系。

◀看得出阿克汉姆所说的"他们"连但丁的[illegible]弗吉尔都表示赞同，看来他们的[illegible]很特殊。

Arkham 阿克汉姆

故事开始出现在但丁的店里的男[illegible]。虽然身为人类，但却向往成为恶魔。在但丁与弗吉尔的战斗背后，他到底有什么目的呢？



▲阿克汉姆画着魔法阵面向苍天，不知道这到底是个什么仪式。

女士与但丁

对于憎恨恶魔的"女士"[illegible]的空隙就会对但丁发动攻击。[illegible]似乎根本不是但丁的对手。

▲高举武器进行对峙的[illegible]

◀[illegible]吊了起来，不过她的枪还是牢牢对准了但丁

实力的差距这么明显？

阿克汉姆与弗吉尔

[illegible]

&3DM-SMV

©CAPCOM CO.,LTD ALL RIGHTS RESERVED /ILLUSTRATIONS Kazuma Kaneko/ATLUS

※以上为开发中画面。

转载自 WEEKLY FAMITSU №831 ■文字 邪魅天使

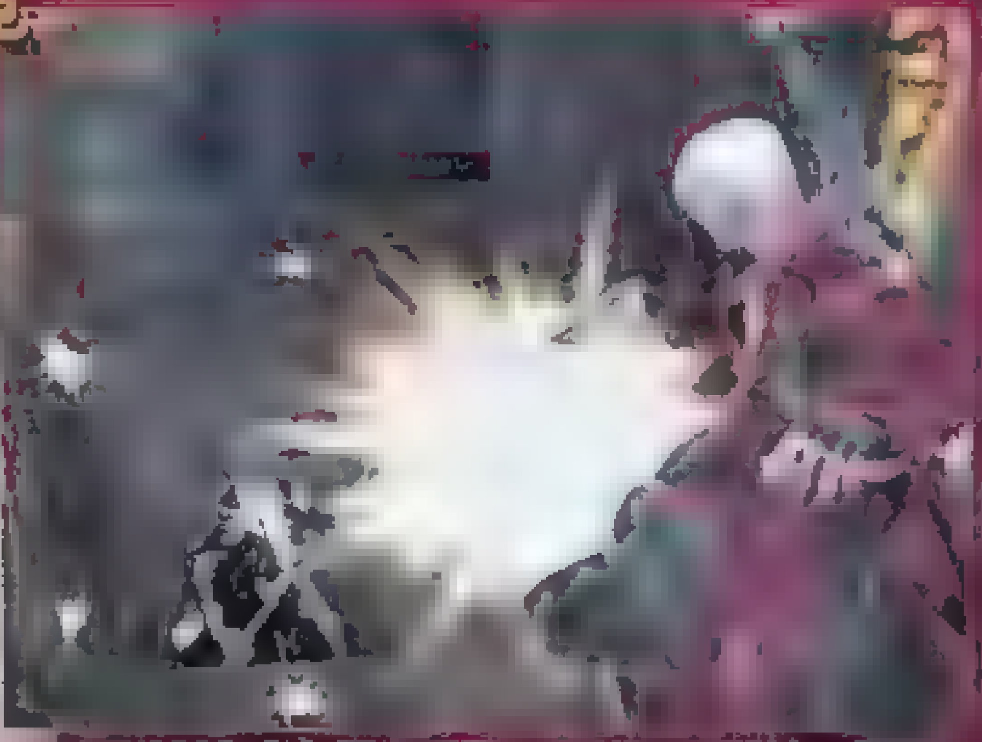
新的武器与动作

现在我们向大家介绍但丁的新武器以及新动作，在本作中第一次登场的三节棍不仅攻击速度快，而且多段的攻击技巧尤为丰富，应该会成为快速消减敌人体力的武器。如果选择近距离攻击强化的“剑术大师”的选项的话，那么三节棍就会使出多种多样的技巧压制住敌人。

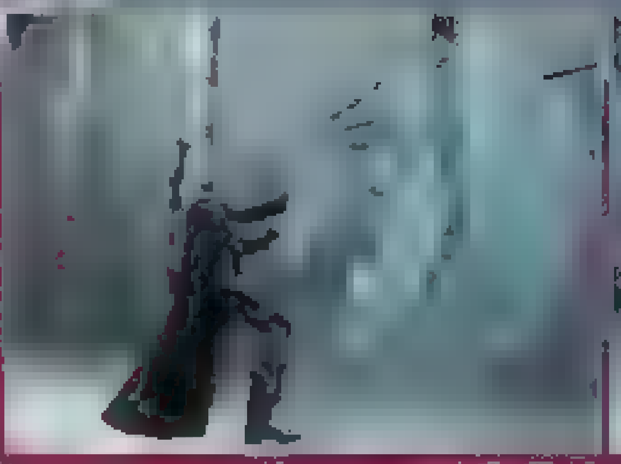
▲这一段是游戏的剧情情节，难道但丁是坐在摩托上的么？大大期待年轻版的但丁啊

▲像月光一样，闪着蓝色光从空中劈下的攻击，也许这个三节棍还能附加上属性呢

系列中大家熟悉的枪——散弹枪，Fire！



▲不仅是通常攻击，选择“枪手”的选项后就能使用专有技以及攻击范围很广的攻击了



▲如此难使的武器还能用得如此灵活，不愧是但丁！这件武器的攻击范围虽然短，但根据技的不同，说不定还有攻击距离比剑还远的技呢

从地狱召唤来的恶魔

与特门尼格尔一起出现的自然是遍布整个街道的恶魔了，在此向大家介绍的，是以沙作为媒介而出现在人界的4种恶魔，Hell，冠以地狱为名的它们都是些好战份子，对但丁可是不小的威胁。

无数的恶魔逼近但丁！

◀但丁一下子要对付7个人，如果被它们包围的话，就算是但丁也会觉得很难对付

出乎意料的高大

▲与画面上的但丁相比，地狱·傲慢看上去比他似乎还要高一个头

Hell-Pride

Hell-Pride（地狱·高傲），生前因为犯下了傲慢罪，死后被打入地狱的魔界住人。手持巨大的镰刀夺取别人的生命，它在游戏初期经常一次性出现很多个。

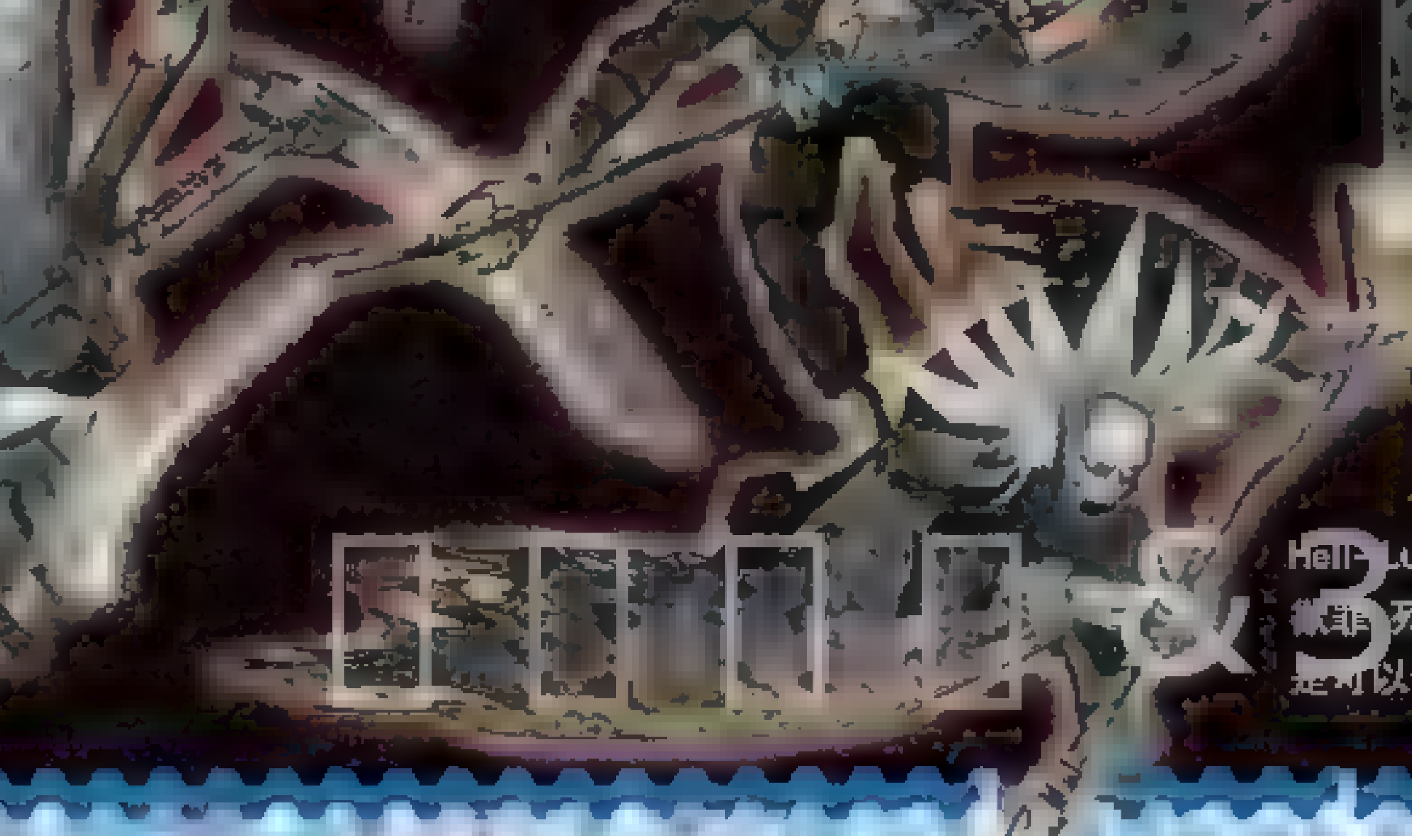
▲如果打中地狱·愤怒的话，爆炸之后会伤害到其他恶魔，好好利用这个移动的爆炸物不失为一个好办法。

Hell-Wrath

Hell-Wrath（地狱·愤怒），生前因为犯下了愤怒罪，死后被打入地狱的魔界住人。它背上所背的东西是地狱魔兽的心脏，受到冲击后就会发生大爆炸。

Hell-Sloth

Hell-Sloth（地狱·懒惰），生前因为犯下了懒惰罪，死后被打入地狱的魔界住人，它们可以回到沙中，将自己藏起来，之后瞬间出现在距离很远的地方。



Hell-Lust

Hell-Lust（地狱·色欲），生前因为犯下了色欲罪，死后被打入地狱的魔界住人。[illegible]是可以一瞬间移动到近距离进行攻击的强敌。

3DM-SM

黄金眼 Golden Eye

PS2

游戏机种
游戏评分
游戏截图
推荐程度
24–26：热血推荐
27–30：黄金珍藏

光环2 — 游戏译名

射击爽快度 — 游戏特色

画面
音效
系统
— 项目评分

泰坦按

《塞尔达传说 神奇的小人帽》终于登场，以超凡脱俗的品质获得了黄金珍藏级别的评价，Nintendo的用心之作正等待着中国玩家们的检验。GBA平台上还出现了不少值得体验的作品，其中很多都是曾经出现在家用机上的知名作品，比如《横行霸道Advance》、《指环王：第三纪》、《合金弹头》等等，都做得似模似样，值得一玩。本期出现了两款FPS游戏，Xbox的《光环2》在家用机同类游戏中一枝独秀，PS2的《杀戮地带》看来还是不足以与之抗衡，但也自有其乐趣所在。总体来说，这半个月来的游戏非常丰富，备受期待的PS2游戏《瑞奇与叮当3》和Xbox游戏《DOAU》都在一定程度上满足了FANS的期待哦。

Xbox

光环2

射击爽快度

画面
音效
系统

GOUKI 推荐

故事紧接前作，对士官长和星盟舰长这对宿敌迥然不同命运的描写让人迅速融入其中，而可以操作星盟舰长则是初期给玩家最大的惊喜。壮大的世界观与高素质的游戏画面依然是游戏的杀手锏，在游戏中时常可以看到让人激动到头皮发麻的大魄力场面，驾驶各种交通工具的感觉也棒极了。令人稍有不满的是游戏的流程偏短，许多预告片中出现的经典场面在实际游戏中也被改头换面了一番，点到为止的结局也让人心痒。

多边形

游戏的进化没有给人期望中的惊喜，这是上手的第一感觉。画面虽然依旧出彩，但比起前作来的进步并不很明显，音效也继承了前作的水准，操作上因为双手持枪系统的加入而增加了很多变数，众多交通工具一直是系列津津乐道的卖点。游戏的剧情无疑出乎很多人意料，两位主角纵横交错的命运让整个故事愈发生动，只是流程有些嫌短了。游戏还支持最大4人分屏和16人网络对战，并有精彩的双人协作模式。

LIKY 推荐

士官长双手持枪战斗的感觉实在是太帅了！关卡的设计也在保持了前作风格的基础上进行了一些强化，大场面战斗的感觉的确是挺爽的。个人最喜欢驾驶天蝎号那种"不可一世"的感觉，配合上激昂的音乐，的确是一种享受。游戏的剧情比起前作来说更加一波三折，能够使用星盟舰长挥舞光束剑奋勇杀敌更是之前想也想不到的。个人最喜欢地球关卡，场景明亮宏大，不过游戏中这样的关卡实在是少了点。

DVD-ROM■Microsoft/Bungie■HALO2■FPS■2004年11月9日■Xbox LIVE最大支持16人对战■对应HD TV、5.1声道■硬盘记忆

GBA

塞尔达传说 神奇的小人帽

投入度

画面
音效
系统

阿修罗 推荐

本作无疑是任天堂公司年末档期GBA上最重头的作品，比起之前移植版的《众神之三角力量》，本作给玩家最直观的印象就是出色的画面。实际游戏中华丽、可爱的画面的确让所有FANS惊叹，达到了预期的效果！本作在音乐方面也比较出色，可以听到很多熟悉的曲调。而作为游戏核心的迷宫部分也非常出色，不过难度较低、流程太短难免令人略有不满，幸好游戏总体表现出色。不管是否FANS，都该试试它。

SOUL 推荐

"塞尔达"是什么？是能让你体会到什么叫做探险，什么叫做满足好奇心的作品，在这样一个由制作者精心的打造的小世界里，你知道这里的每一寸土地都隐藏着至少3个秘密，问题就在于你如何去发现！而本作，则是不愧于"塞尔达"这个名字的作品！但必须指出的是，相较之其他塞尔达作品，本作"继承"的东西有些过多了，游戏中后期也让人感觉有些新意不足，不如前期出色。当然，还是老话：瑕不掩瑜。

LIKY

这款GBA上正统的《塞尔达》新作在继承传统之外又给我们带来了全新的享受。本作的主题就是"大与小"，林克借助神奇的小人帽在现实世界和小人世界穿梭冒险，与以往系列作品中的"表与里的世界"、"过去与现实的世界"等等设定相呼应，在暗合传统之中又充满新意，让人玩着玩着就觉得："这的确就是《塞尔达》啊！"本作的音乐有很多来自于NGC版的《风之杖》，让人听着备感熟悉。

卡带（128M）■Nintendo/Capcom■ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし■A·RPG■2004年11月4日■1人■无对应周边■自带记忆功能

PS2

瑞奇与叮当3

武器火爆度

画面
音效
系统

猫太 推荐

本作无论从画面、系统以及武器的丰富度上都有进一步的提升。几乎不存在锯齿的画面和武器发射时的华丽效果让人惊叹；更多有趣的小游戏和战斗模式，让人不能放下手柄；除了瑞气自身的等级外，每种武器的等级也增加至5级，配合不同等级的效果，更可说是趣味性满分。隐藏的白金螺丝和技能点依然是游戏中的探索点。游戏的难度相对作出了一定调整，似乎是为了让Light User更容易上手吧。

SOUL 推荐

想不到本作竟能在前作的基础再度超越自我！游戏系统之完善、亲切已经达到令人咋舌的地步。而画面除了仍像前作那样几近完美之外，本作更在许多细节进行精雕细琢。游戏仍与系列前两作一样，是一款以战斗为主的平台类游戏，主角各方面的升级要素也让人享尽成长所带来的快感。新作最大的革新是苦心打造的对战模式，它向人们证明，对战可以在充满对抗性、策略性的同时，彻底抛弃血腥、暴力。

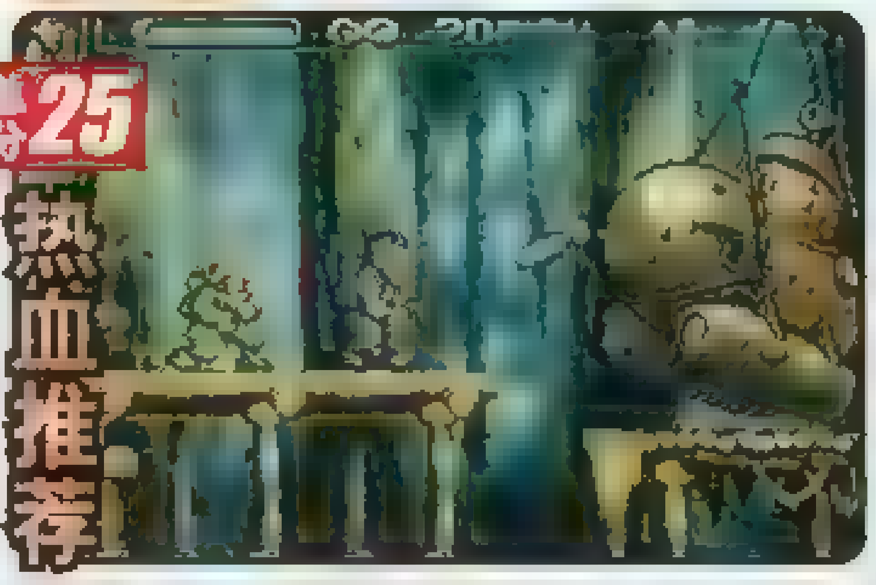
星夜

本作的总体结构与系列作品没有什么大变化，不过到处都可以看到一些有趣的小变化。首先，本作更加注重战斗，玩家可以进入第一人称视点，而以第一人称视点控制时感觉更像是射击游戏。本作单人游戏感觉更像是前作的一个任务版，而不是全新的冒险。游戏的创新部分主要体现在多人游戏方面，三大多人游戏模式玩起来都很有味道。画面上完全发挥了PS2的性能，不过一些爆炸场面有明显的拖慢。

DVD-ROM■SCEA/Insomniac games■Ratchet & Clank 3■ACT■2004年11月2日■1～4人■对应PS2专用网络适配器■598KB

©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. ©2004 Nintendo
Ratchet & Clank is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Developed by Insomniac Games. ©2004 Sony Computer Entertainment America Inc.

GBA



总分25 热血推荐

合金弹头ADVANCE

经典回归 ●●●●●●●●○○

画面

音效

系统

阿迪 推荐

无论从操作手感、造型设计、关卡设计等哪方面来看，本作均属GBA上的精品。本作的关卡属于短小精悍型，使流程结合得非常紧凑。卡片与人质收集系统可谓之锦上添花，使玩家拥有更多方面的选择。Hard难度下，BOSS的AI设计也具备了一定的难度。在熟悉了具体的打法规律后，喜欢追求挑战性的玩家也可以在最速通关或BOSS打法方面对自身提出更高的要求。

泰坦 推荐

单从游戏画面、音效和人设来看，本作可以说是保持了“《合金弹头》系列”的原汁原味，夸张搞笑的动作配合传统的射击要素，无论Fans还是新玩家都可以轻松上手。本作在系统上的小小改动也比较贴近掌机玩家，如LIFE设定和分段Continue设定等等。这部作品中配合收集乐趣的隐藏要素十分丰富，整体来看难度也不低，推荐给掌机动作游戏爱好者。不过游戏有个不足之处，就是不支持双人联机。

多边形 推荐

游戏流程过短，虽然画面的跳帧现象依然存在，但比起开发之初有着很大的跨越，音效方面也基本继承了街机版的效果而显得火爆十足，操作上若不是因为画面的原因也可以算是与街机版手感无异。用血槽代替命数算是极大的革新，游戏难度也并未因此降低。卡片和人质的收集给了游戏反复把玩的理由，每个关卡的分支和最后的隐藏关也不让人觉得厌烦，惟一的遗憾是两位主角的设定还不够“贱”！（笑）

卡带（64M）■SNK Playmore■Metal Slug Advance■ACT■2004年11月12日■1人■无对应周边■自带记忆功能

Xbox

总分23

死或生 ULTIMATE

养眼度 ●●●●●●●●●○

画面

音效

系统

沙罗

从客观角度而言，本作在画面、音效等方面作出了诸多努力。格斗的场景、角色的服装数量以及隐藏角色的加入，都使本作的要素变得更加丰富。但由于本作中角色的招式、攻击判定等等完全照搬2代，没有得到丝毫的改进。相比3代，角色许多有用的招式被删除，老招式的出招也没有经过改良，这绝对会令许多喜爱3代的玩家大失所望——因为除了服装和场景以外，游戏与老版本的2代相比没有丝毫变化！

萨雷 推荐

作为一款格斗游戏，说实话，《DOA》在攻击判定方面向来都有较为严重的问题。但是这并不妨碍《DOA》成为一款成功的游戏，或者说，娱乐产品。拥有顶级的画面与音效、偶像化的人物设定、爽快的游戏表现、特点鲜明而且也还算完整的格斗系统，以及丰富的收集要素……我们还能要求一个游戏做成什么样？在“将俗文化进行到底”的今天，貌似媚俗的《DOA》其实已经走在了潮流的前端。

卡伦

总的来说，本作比较令人失望，在发售前Tecmo虽然做了众多宣传，但只限于了衣服上，而对于系统本身则没有任何改变。另外有些让人不爽的便是服装的取得方式了，只要一直打便可以，这也让可玩性下降了不少。由于本作采用的是2代的系统，所以许多玩惯了3代的朋友也许感觉有些不习惯，不过本作属于那种易学难精类型，除非一方实力明显高出几个级别，不然常常会有盲拳打倒老师傅的情况出现。

DVD-ROM■Tecmo■DEAD OR ALIVE ULTIMATE■FTG■2004年10月26日■1～4人■Xbox Live、对应5.1声道■硬盘记忆

PS2

总分23

妖精战士 世代

系统创新度 ●●●●●●●●●○

画面

音效

系统

沙罗 推荐

本作最大的变更点，就在于传统的S·PRG式的战斗变成了A·PRG，也许是为了更适合在线游戏。游戏流程重新改回了3代全任务制的进行方式，虽然在游戏初期会出现资金不足，玩家感觉沉闷的情况，不过在一两个小时后这种情况就会得到彻底地改变。将2代的物品合成系统重新引入后，游戏的乐趣已不仅仅是完成各种任务，合成并使用多种有趣的卡片也是本作的精髓所在。配音太少是最大的遗憾。

邪魔天使

由带有SLG要素的战斗变成了带有动作要素的战斗是本作最大的变化，随之带来的变化就是游戏的流畅性大大增加，而且角色的动作尚可，招式还是有板有眼。也许是对应网络的关系，所以游戏的画面略显简陋，人物有点小，而且语音太少，让人觉得不爽。游戏中收集卡片的要素非常有趣，并且如果有前作的记录的话还有奖励。游戏采用的是任务制，上网与其他玩家共同冒险更能体会游戏的乐趣。

猫太

不愧是命名为“世代”的新作，历代的主角们均集结于此，所有历代的主角们不仅可以作为收集要素进行“收集”，还可以使用他们进行游戏，光是这一设定，就已经会吸引相当数量的系列老玩家了吧。此外，战斗部分改成了A·RPG的进行方式，这对对应网络的本作而言，无疑是最好的改革！攻击种类、特殊必杀技、辅助武器的加入以及完成任务的回归，也令本作的系统和隐藏要素变得更加丰富。

DVD-ROM■SCE■ARC THE LAD GENERATION■RPG■2004年11月3日■多人在线■对应PS2 BB UNIT■41KB

PS2

总分23

杀戮地带

[illegible] ●●●●●●●○○○

画面

音效

系统

多边形

游戏画面可以说是PS2上最强之一——不过这是在游戏动起来之前，画面帧数的不足导致眩晕感倍增，糟糕的贴图和拖慢几乎毁了这个游戏，音效方面还算差强人意，战场的气氛被渲染得很到位，但是莫名其妙的操作感又让游戏大打折扣。游戏一共有4名主角，独特的个人魅力多少弥补了一些游戏的硬伤，各自不同的背景和能力让玩家在反复游戏的时候避免了明显的重复感。总体而言游戏优点和缺点同样明显。

GOUKI 推荐

游戏的战争气氛非常浓烈，在初期就将战争中的种种不可预知性恰如其分地表现了出来。各种武器的设定非常吸引人，细致到让人很想知道每一种武器的上弹方式。战斗方面，敌兵的移动方式比较诡异，让人捉摸不透，而负责瞄准的右摇杆过于灵敏，不太好瞄准。4名不同特性的主角让游戏的耐玩程度有所增加。同伴角色的低智商表现以及没有太多对战争全局的描写场面是最令人不满的地方。

SOUL

一款让人又爱又恨的作品，游戏的独有战斗气氛、枪械的设计以及超酷的动画，一如之前人们所期待的那样，而流畅的画面和优美的场景设定也足以让本作成为PS2平台上画面最强的FPS大作之一。但很明显本作还是一款赶工之作，存在着种种缺点和设计不够合理的地方，如BUG常常会出现，敌人种类又太少等。当然，情人眼里出西施，如果你不慎已经成为本作的“情人”，那么“她”的缺点就可以被大幅忽略。

DVD-ROM■SCEE/Guerrilla■KILLZONE■FPS■2004年11月2日■1人■对应PS2网络适配器■884KB

©SNK PLAYMORE ※「メタルスラッグ」は（株）SNKプレイモアの登録商標です。
©TECMO,LTD Team NINJA 2004 ©2004 Sony Computer Entertainment Inc.
KILLZONE is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. ©2004 Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerrilla. All rights reserved.

PS2

总分23

指环王：第三纪

模仿秀完美度 ●●●●●●●●●○

画面

音效

系统

D·S 推荐

虽然本作仅是一个严重"借鉴"《最终幻想X》的二流RPG，但聪明的EA却审时度势地在画面、音效及剧情上大动脑筋，使得玩家们足以彻底沉浸在这个精彩的魔幻世界中而不去计较其他因素。游戏中附带的剧情影像几乎涵盖了电影三部曲的所有精彩片断，而背景及战场音效也是影片中的原声，原创的剧本与人物更令玩家们从另一个侧面了解了战争的宏大与艰辛。不过，糟糕的人设却使本作的收藏价值大打折扣。

邪魔天使 推荐

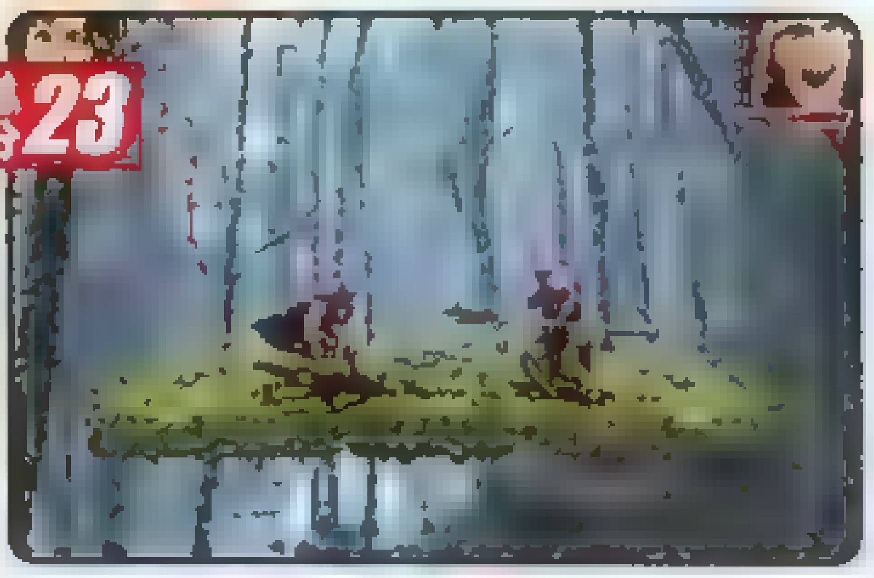
如不是冠以"指环王"之名，肯定有很多玩家认为这是《FFX》的另一版本，游戏不管从界面、战斗都与《FFX》如出一辙。游戏中的时间是与电影的流程同时进行的，再加上时而播放一段电影片断，更能让你深入美丽的中土世界之中。游戏的场景做得非常漂亮，不论是黑暗的摩利亚坑道还是宏伟的白城都再现了电影的原景。不过游戏秉承了美版游戏难度高的"优良传统"，特别是中期，有时会让你觉得太难了。

SOUL

大胆借鉴《FFX》的玩法来演绎《指环王》的世界观。相信这对亚洲玩家有足够吸引力。不过本作还是保留了一些传统美式RPG的要素，而随着装备的不同，画面上主角的形象就相应不同的设定让人感受到制作者的诚意。但游戏中的原创主角们实在是原创得太不国际化了，其人物造型完全符合亚洲玩家对"丑"的定义，游戏中数值量过大的HP及经验值也显得有些"画虎不成反类犬"，此外整个画面风格也过于阴暗。

DVD-ROM■EA■The Lord of the Rings：The Third Age■RPG■2004年11月2日■1人■无对应周边■105KB

GBA



总分23

指环王：第三纪

创意度 ●●●●●●●●○○

画面

音效

系统

LIKY

作为一款S·RPG，本作系统的许多设定还是颇具新意的，比如将战场分块，行动点数受主将能力影响，每回合前随即产生特殊效果等，玩起来作会觉得颇为新鲜。不过，创新的系统必定会存在不够完善之处，比如游戏的随机性太强，电脑随机决定行动点数的大小以及随机产生的特殊效果可以对战况产生巨大影响，玩家可控制的部分比较少，导致游戏的战略性受到了局限。另外游戏的难度也很高，上手较困难。

邪魔天使 推荐

游戏秉承了前两作动作游戏的优秀传统，音乐做得非常有气势，完全烘托出了原著那厚重的气氛。游戏虽是战棋游戏，但却与日式战棋游戏有着很大的区别，一个战场分为三个区域，每个区域按照指挥官的不同行动值不同，这种颇具创意的系统值得称道。游戏颇有一定难度，非常具有挑战性，以弱胜强的快感时常伴随着玩家，让人很有成就感。不过平衡性上还有些欠妥，有的关卡敌我实力相差很大，可能产生挫败感。

马修 推荐

回合战略类型的《指环王》新作，在战斗画面等许多处都可以明显看出看出《火纹》的痕迹。画面上仍然是GBA上该系列作品的写实风格，音乐也不错地烘托了气氛，可以选择正邪两派则给玩家提供了更多的体验。本作没有战斗升级系统，所有数值的增加都依靠用战斗中赚的钱来买到，加之游戏打过的关卡可以重复打，因此无限赚钱也成为了可能，但即使将角色们的全部数值升满，游戏时的难度也还是相当高。

卡带（128M）■EA Games/Griptonite Games■The Lord of the Rings：The Third Age■S·RPG■2004年11月9日■1～2人■对应GBA专用通信对战线■自带记忆功能

PS2

总分22

斯特拉的众神

策略性 ●●●●●●●○○○

画面

音效

系统

阿迪

总体来说，本作的剧本还是相当不错的，在大时代背景的衬托下刻画人们内心各自的追求。除了时代的弄潮儿，还包括其他小人物的细节描绘。但可能是因为制作游戏的原因，一些部分显得过于仓促和缺乏诚意。比如收集四大精灵之力时，无论场景设计、战斗、台词均一模一样。角色转职时的外形没有丝毫变化，敌人的造型也非常匮乏，虽然这些并不是特别重要的环节，但往往可以起到调节兴奋点的作用。

邪魔天使 推荐

豪华的制作阵容，打造出了一个优秀的游戏。由《罗德岛战记》的作者水野良撰写的剧本很有历史的厚重感，几名主要人物的性格刻画都很到位。游戏可以看成是《皇骑》和《FFT》的综合体，但是独特的道具合成确实让人乐此不疲的超爽系统，而且其中还会出现《真·女神》那样的合成事故，大大增加了偶然性和兴奋感。战斗时人物的动作比较流畅，合体技也很有气势。惟一感到不足的就是敌人AI偏低了。

猫太 推荐

游戏给人的第一感觉就是两款知名S·RPG（《皇家骑士团》和《FFT》）的集合体。无论从地图画面、游戏的基本系统和转职时的界面，都十分相似。但本作的最大卖点是迷宫和道具合成，每增加一层迷宫，敌人的等级就会上升1级，这让玩家不会因为等级的突然上涨而感到烦恼。道具合成也是非常有趣的系统，强力的武器和道具完全可以把战况扭转。不过游戏的平衡性比较差，看来还有待改进啊！

DVD-ROM■Atlus■ステラデウス■SLG■2004年10月28日■1人■无对应周边■179KB

PS2

总分22

多卡邦世界

纸片可爱度 ●●●●●●●●●○

画面

音效

系统

猫太 推荐

本作是一款融合了TAB和RPG要素的游戏。玩家选择了合适的职业后，便要与3名对手在多卡邦的世界中冒险。采用RPG要素后，让游戏中出现了魔法、特技、遇敌、等级、职业等要素，保证了这款"大富翁"式的游戏不会沉闷。而所有角色以纸片形式登场，途中更加入了大量恶搞的表情和语音，趣味性十足。除了要完成特定的目的外，还可以发生一些隐藏的剧情，是一款值得推荐的作品。

铭风

作为一款桌面类游戏，"《多卡邦》系列"以其独特的游戏方式而独树一帜。本作中玩家要扮演一位勇者来挽救多卡邦的世界。多卡邦世界中的所有的人物、敌人和物品都用纸片来表示，风格统一且造型可爱。游戏的职业十分丰富且特色鲜明，除了最初可选的战士、魔法师外根据游戏的进程还将出现许多新职业，每种职业都拥有职业技。由于是轮流行动的桌面游戏，可以和朋友来共同一个手柄来进行游戏哦。

卡伦

比起前作，本作的人物和怪物全部改成了可爱的纸片型，而游戏的整体节奏也快了许多，不过那慢得令人发指的读盘足以令人火冒三丈。游戏的流程与之前的作品没多大区别，但玩过前作的人还是需要花一段时间来适应一下的，而之前让很多人担心的职业之间的平衡性也处理得比较好，不过这次的职业减少了许多，也许会让很多朋友觉得不习惯，但那种类繁多的事件以及多种有趣的小游戏足以让人看到厂商的诚意。

DVD-ROM■Asmik Ace■ドカポン・ザ・ワールド■TAB■2004年11月3日■1～4人■无对应周边■400KB

©2004 Electronic Arts Inc.Trademarks belong to their respective owners.All rights reserved
©2004 Electronic Arts Inc
©STING Published by Asmik Ace Entertainment,Inc
©ATLUS 2004 シナリオ監修 水野 良 アートディレクション&キャラクターデザイン 副島成記 美術設定 草薙

GBA

杀戮开关

操作爽快感 ●●●●●●●○○○

画面

音效

系统

LIKY

能够将一款XBox游戏移植到这种程度已经非常难得了，全3D画面虽然粗糙得很，但大致还可以让人忍受，游戏保留了原作经典的躲在障碍物后射击的战斗模式，紧张感和刺激感令人印象深刻。游戏的操作略显复杂，需要用到很多组合键，需要一段时间才能熟悉，当然游戏最初的训练关可以帮助玩家熟悉这些，还算比较体贴。相比于原作，GBA版在关卡数量以及武器种类上都有缩水，不过这也是没有办法的事情。

多边形

让GBA运行这种全3D动作游戏的确有些强人所难，不过厂商认真的移植态度让游戏的精髓部分完全地表现了出来。画面的确有些不堪入目，音效方面也因为硬件的限制而无法充分展现各种武器的区别，操作上倒是基本延续了PS2版的手感。游戏在战斗时的紧张感和压迫感基本保留了下来，不过由于敌人的AI几乎可以忽略不计，游戏的难度也无从提起，总之这是一款形同鸡肋的游戏。

马修

在PS2、Xbox均有不错表现的《杀戮开关》也终于登陆GBA。虽然音效难听得可以关掉，但画面在GBA同类作品中也算是很好的，而且游戏的操作性不错，武器种类、关卡也都挺丰富。再加上掩体的设定，以及用GBA有限的按键实现的翻滚、侧扑等各种动作，都现了厂商的认真态度。然而GBA的3D表现能力也着实让人无奈，如此认真制作的本作，也只能算是FANS向的游戏。

卡带（32M）■Destination Software/Visual Impact■kill.switch■FPS■2004年9月16日■1人■无对应周边■自带记忆功能

PS2

格斗之王2003

追加要素 ●●●●●●●●○○

画面

音效

系统

沙罗

本作可谓是系列近年来打法差异最大的一作了。虽然游戏号称"完美"移植，但原本解析度就极低的画面，到了高清晰的电视上，还是有些惨不忍睹。只不过，重新制作的3D场景挺有意思，按照时间的不同背景也会变化。要抱怨一下的是，虽然本作可以直接选用神乐姐妹以及最终BOSS等，但他们一些十分破坏平衡性的招式没能得到改善，这是最大的遗憾。另外，按照历代惯例，本作加入的画廊欣赏模式也颇为不错。

纱迦 推荐

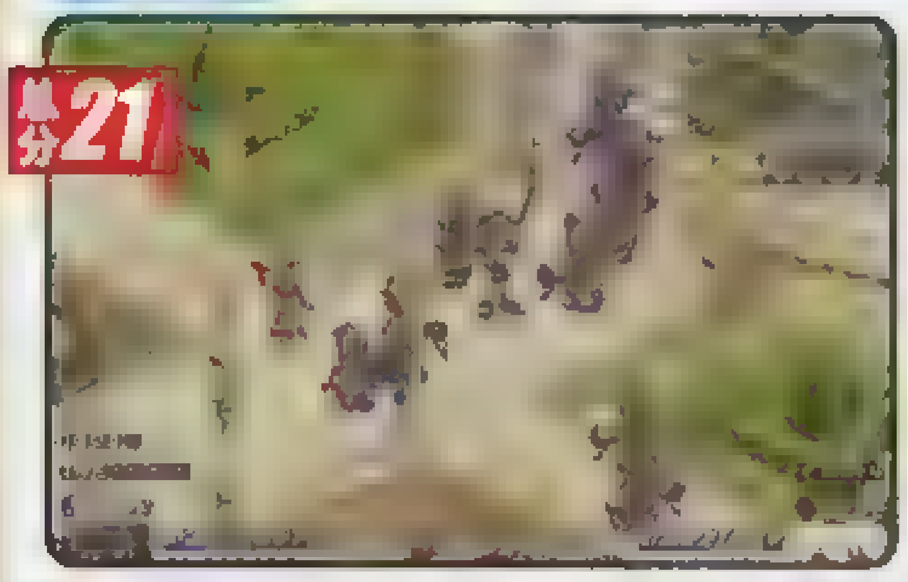
这次的PS2版并非简单的移植，针对街机版被人诟病的一些缺点，PS2版进行了大幅改良。玩家选择NORMAL系统的话，就可以享受改良后的游戏，而游戏同样也保留了和街机一样的ARCADE系统。改良后的系统允许玩家在某些时候先行输入指令，另外在特定状态下会出现投技无效时间，平衡性有所改善。另一大令人惊喜的变化是可以选择混音版的BGM，新的音乐制作阵容十分强劲，请大家细心体会。

SOUL

能够使用那些强得无以匹敌的BOSS级角色，这便是家用机版的最大魅力所在，本作更是可以使用包括克隆体京、神乐姐妹和最终BOSS在内的全部人物。由于人设是FALCOON，追加的画廊模式能激起玩家反复游戏的欲望。快捷键的设定非常体贴，只要按1个键就可以使出游戏中内定的标准连续技。此外还可以在练习模式中自己录制连续技，这样出招就很方便了。不过这样做的话小心影响对战乐趣哦！

DVD-ROM■SNK Playmore■THE KING OF FIGHTERS 2003■FTG■2004年10月28日■1～2人■无对应周边■150KB

PS2



光明之泪

声优豪华度 ●●●●●●●●●○

画面

音效

系统

铭风

本作的角色个性十分鲜明，多位名声优的配音也是本作的一大卖点。系统上类似于GBA版的《光明之魂》，游戏的主要部分是战斗，强调了动作性。战斗由主角和同伴两人共同进行，可选用的每个角色在战斗中都能使出富有特色的个人技，同时两人配合后还能够使出十分华丽的连协技。本作的缺点是读盘时间较慢。后期难度的增加完全就是在增加敌人数，这样的战斗经历多了就很容易让人感到厌烦了。

纱迦

游戏的最大卖点莫过于TONY的人设外加保志总一朗领衔的豪华声优阵容。总体给人的感觉是一个低成本制作的小游戏。虽然成长要素很花心思，剧情也会随着玩家的选择而有变化，但游戏流程还是比较单调。读盘频繁，时间也偏长。战斗时人物过小，使得与大群敌人作战时没有感受到应有的魄力，拖慢情况也时有发生。不过游戏支持双打，这一点值得肯定，如果再改进一下的话相信会取得更大的成功。

SOUL

双人模式是本作的重点及亮点，除了可以各自为政之外，众多的合体技设定让合作的乐趣进一步升级。而即使只有一个人时，也可以利用手柄上的双摇杆来同时控制两个角色，虽然可能会有些手忙脚乱，但非常有趣。游戏中一些继承自"《光明》系列"传统的东西让老玩家感觉很是亲切，比如那几乎永远都是四选一的窗口。不过战斗中敌人一般都有人海战术，而像本作那样的Q版造型也不是每个人都会喜欢。

DVD-ROM■SEGA■シャイニング・ティアーズ■A・RPG■2004年11月3日■1～2人■无对应周边■314KB

GBA

横行霸道Advance

画面流畅度 ●●●●○○○○○○

画面

音效

系统

LIKY

这个在欧美赚足了人气的作品在GBA上的表现并不尽如人意，毕竟GBA机能有限。游戏虽然采用的是俯视视点，但游戏中的场景还是全3D造型，GBA那蹩脚的3D机能令游戏画面颇有点难堪，尤其是当抢了汽车在马路上狂飙时，游戏画面跳帧严重，令人头晕。不过，游戏在内容上还是较完整地移植了PC版的内容，剧情和系统都尽量保持了原作的风貌，对于老玩家来说，借此怀怀旧也是不错的选择。

多边形

能够在GBA上玩到《GTA》的新作让人有些意外，不过本作似乎是移植的系列初代作品，可以说是回归原点的一作。对于从3代开始接触本作的玩家来说，这样的画面和声音有些不堪忍受，但是系列的精髓却原封不动地保留了下来，驾驶、抢劫、杀人、犯罪和极高的自由度让游戏具有独特的魅力，操作上也还算流畅，不过在汽车高速疾驶的时候缺乏一点速度感，丰富的交通道具和多样的武器仍然是游戏的卖点之一。

马修

《横行霸道》登陆GBA也算预料之中，本作巧妙地避开了GBA机能上的不足，做成了1、2代那样的俯视视角。游戏的音乐完全不用指望，画面也只能算是GBC水准，一向颇受争议的暴力，也因为游戏画面素质低且人物小，在游戏中被无意中被降至了最低。在角色驾车时，车速太快操作性又差，因此一般玩家需要好好熟悉一段时间。如果不是该系列的核心FANS，那么还是体验其他大作去吧。

卡带（128M）■Rockstar Games/Digital Eclipse■Grand Theft Auto Advance■ACT■2004年10月26日■1人■无对应周边■自带记忆功能

©2004 Visual Impact. All rights reserved. ©2004 Destination Software All rights reserved.
©SNK PLAYMORE ※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は（株）SNK プレイモアの登録商標です。
©SEGA CORPORATION,2004 ©2004 Rockstar Games. All rights reserved.

文 猫太

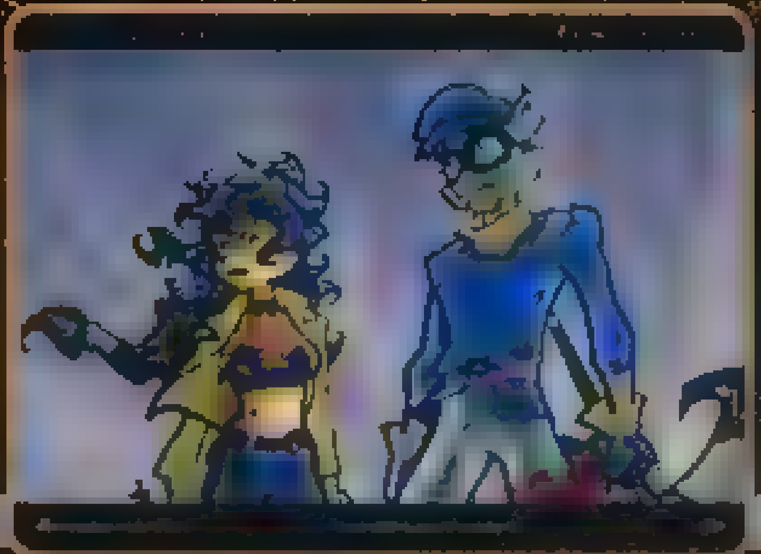
狡狐大冒险 2 侠盗帮

◆游戏时间：超过 40 小时

PS2 ◆ DVD-ROM ◆ SCEA/Sucker Punch ◆ ACT ◆ 2004 年 9 月 14 日◆ 1 人◆ 98KB ◆ 39.99 美元

热血推荐 8 8 9

黄金眼评分 25



简述

美式的动作游戏喜欢以火爆的武器射击、硬派的近身格斗和夸张的魔幻手法去制作动作游戏。基本上，玩家们不需要去查找该游戏的信息，就可以知道它就是美版游戏。相信大家都知道SCEA(Sony Computer Entertainment America）这家SCE的美国分公司吧！近年来，SCEA 作为发行商，曾推出了无数让人喜出望外的作品。《瑞奇与叮当》、《杰克》、《小龙史派罗》，这些现在已经成为了ACT经典的作品统统都是SCEA推出的。但不知道玩家在这数款作品中，是否察觉到了一个小身影呢？对！它就是《狡狐大冒险》。说起来，这款作品的开发厂 Sucker Punch 并非有名的公司，甚至在它的制作历程上，也只是出现过 3 款作品。当然！在名气上比起来，该系列的开发公司Sucker Punch当然比不上已有多年“功底”的“《小龙斯派罗》系列”开发小组 Insomniac Games和前《古惑狼》的开发小组Naughty Dog，但从技术和成品方面，“《Sly》系列”绝对不亚于其他两款作品。

在2002年9月23发售（美版）的初代《狡狐大冒险》(以下简称《Sly》）并没有进行任何大型的宣传，甚至有很多玩家根本就不知道有这样一款游戏，但游戏的素质告诉了大家，这是一款十分出色的作品。《Sly》的中心是“潜入”，但这个潜入并非与《潜龙谍影》、《汤姆克兰西的分裂细胞》类似，因为《Sly》的主人公是一名以卡通渲染造型出现的浣熊，因此并不需要像前两款游戏那样，追求真实的“潜入”。Sucker Punch 聪明地利用了这种手法，让主人公Cooper 手持一把像挂钩的杖，摆着一副盗贼般的鬼祟动作，扮演了义贼的角色。盗取文物、利用地形巧妙地躲开敌人的视线、跟踪敌人是本作的卖点。利用天线、柱子和房顶等建筑，悄悄地潜入目的地。而作为续作的《Sly2》，更是增加了两名新角色 Murray 和 Bentley。在拥有各自的能力下，让游戏中出现了更多花巧的玩法，这也是 Sucker Punch 的惊人之处。

[illegible]

“单调”是初代《Sly》给人的最大感觉。在黑夜中，经常只有一个人在偷偷摸摸地跑，在长时间的“煎熬”之下，玩家不禁会觉得寂寞。但在续作中，除了可以操作身手敏捷的 Cooper 外，还可以操作他的两位新同伴 Murray 和 Bentley。在自由活动的时间中，玩家可以随意选择不同的角色在外探索。每一个关卡中都隐藏着 3 件重要文物，这些文物都需要在玩家没有触发任何任务的情况下才可以盗取的，因此不一定要靠 Cooper 才能拿，利用其他两名角色同样可以取得一部分文物。这样，所以熟悉每位角色的能力在游戏中变得十分重要。

Cooper无论是速度和敏捷度，他的能力都是 3 人之上。因此在整个游戏中，几乎50%的任务都是要靠他完成。不过 Cooper 在战斗力方面比较逊色，而且在盗贼网络上能够买到的技能也并非攻击系（只有在游戏末期购买的“Silent Obliteration”在未被敌人发现之下造成一击必杀的效果），因此在游戏中期不靠一些躲避的技巧会显得比较吃力。但只有他可以偷东西，只要偷偷地跟在敌人背后，然后按下○键就可以偷敌人背后小袋子里的东西。特技多是一些迷惑敌人和方便移动的技巧，而且只有他可以做出攀爬和钩住特定物品，几乎可以到达所有的地方。

Murray是攻击型角色。因为他体型笨重，并不能像 Cooper 那样轻巧地行动或攀爬到高处。因此他遇到敌人时最好的措施就是把他们击倒。基本上，一般的杂兵都顶不过Murray的两下普通攻击。也因为这样，他没有任何逃跑技能，取而代之的就是大量战斗中的实用技巧。Turnbuckle Launch是一个可以让Muuray跳得很高的技巧，因为这技能不需要辅助物，因此在一般跳跃的高度上要比Cooper还要高。在游戏后期有不少隐藏道具都需要用这招取得，因此建议玩家们能在游戏中尽早购买。

Bentley 不能像 Murray 那样能打，也不像 Cooper 般轻巧，它总给人弱不禁风的感觉。尤其是被敌人发现后，跑得不快的它几乎能让玩家感到绝望。不过由于他头脑聪明，所以购买的技能一般都是辅助性的道具。比如缩小敌人的炸弹、高速移动和让敌人混乱的炸弹等。要说他最厉害的地方，当然就是能够远距离狙击敌人了。在打开望远镜后，画面中央会比其他角色增加一个准星，确定目标后按R1就可以发射催眠弹，让被击中的敌人陷入睡眠状态。熟悉运用，就可以在进行任务时，偷偷地先把前方的敌人弄晕了。

另一个乐趣

一般来说，动作游戏中都少不了收集要素。除了增加游戏的耐玩度外，还可以挑战玩家更高的技巧。不知道大家有没有发觉，完成每一个关卡的所有任务后只可以满足该关卡的 95% 事件，那么还有 5% 在哪里呢？答案就是我们在关卡中经常都能看到那种跳来跳去的玻璃瓶子。每一个舞台中都有30个瓶子让玩家收集，这些瓶子有些十分容易找到，有些则放在很隐蔽的地点。只要收集完 30 个瓶子，按下L3键就会看到地图上多了一个保险箱的标记。进入里面的房间可以找到保险箱，调查后Bentley 就会高速 Cooper 保险箱的密码，打开便能得到强力的技能。前面说过Cooper 可购买的技能中没有攻击技能，但通过收集打开保险箱的话，就可以得到很多强力的攻击技能，让 Cooper 能应付各种场合。在寻找瓶子时，除了要靠平时的观察力外，最重要的还是听力。在玩游戏时尽量能带上耳机或者把音量放大，这样当接近瓶子时就会发出“叮叮”的响声，越是接近瓶子声音就越大，对找瓶子来说可说是事半功倍。这也算是 Sucker Punch 的其中一个巧妙的设计。其实很多游戏都有一个特别的技巧或打法，只要玩家能够发现，那么定会让游戏增添一份乐趣。

闲谈

当然，游戏的魅力不仅仅是这两个要素。各种出色的迷你游戏和紧凑的情节的确也是把游戏组成一个整体的重要环节。最让人拜服的，就是游戏中各种破解任务的手段，运用了一些毫不夸张的手法，设计者把一个个难题制作了出来，然后再用更巧妙的方法去破解，能够到达这个境界的，相信就只有 Sucker Punch 的开发者了。《Sly2》在众多作品推出的时候出现也并没有因此而埋没自己。可以说，Sucker Punch 的确是一款拥有潜力的公司，相信这也是每一位在感受过游戏本身的玩家都会认同之处。此外还不能不感谢为角色配音的几名专业声优，没有他们的全程语言演绎，相信游戏的乐趣也会失去了一大部分。当然，没有SCEA这家背后“首脑”的支持，仅凭 Sucker Punch 自己的名气也是没有影响力的。希望大家能通过114・115期的攻略透解和这次的 Review，对这部“未来的大作”产生兴趣。

©2004 Suker Punch Productions

文 阿迪

合金弹头ADVANCE　SNK Playmore　ACT

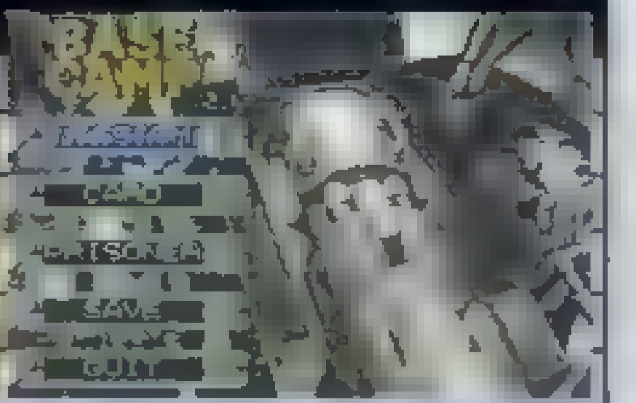
GBA

METAL SLUG ADVANCE

曾在街机上带给我们无限快乐的“《合金弹头》系列”，如今已开始向掌机领域进军了！掌机玩家们真是令人羡慕啊，能够随时随地享受《合金弹头Advance》(以下简称为《MSA》)中既紧张又趣味十足的战斗。看着这些Q版三头身的士兵、各种趣味的BOSS机械设计，就算再紧张激烈的战斗都会变得轻松愉快。闲暇时拿出《MSA》游戏一番，既能够找回快乐的记忆又能够沉浸于轻松的气氛中，何乐而不为呢？

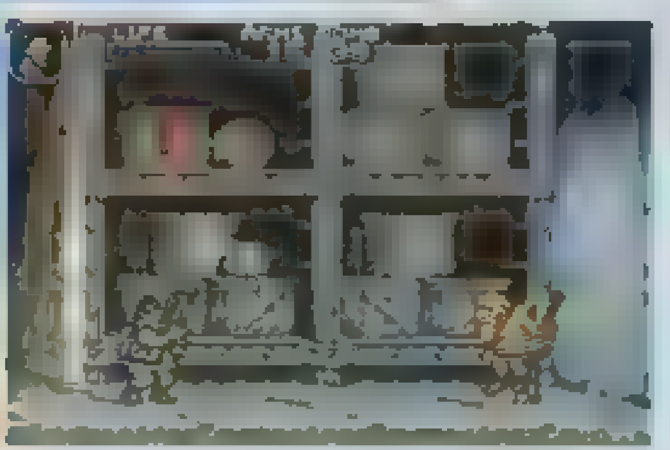
由于本作引入了收集概念，所以系统方面为玩家设置了三个记忆档，方便一机多人游戏时互相区分各自的记录。而最后一项则是选择B键是否具备连射功能，每次退出游戏返回初始系统菜单时都可以反复选择。

BASE CAMP/营地	
MISSION	进入任务选择界面
CARD	查看所收集的所有卡片，共有100张卡片等待玩家去收集
PRISONER	查看营救的人质，共有100位人质等待玩家去救援
SAVE	保存记录
QUIT	结束游戏　在结束前系统会询问玩家是否保存记录
BUTTON CONFIG/键位功能	
A键	跳跃
B键	射击
R键	副武器
←、→	左右移动
↑	举枪向上
↓	下蹲
START键	暂停(可选择Continue 继续游戏，Back to camp 返回营地 但游戏进程不作保存)
↑+←、→	举枪前进
↓+←、→	蹲姿前进



在本作中，人质的作用除了给予弹药补给和回复体力外，还会赠与玩家一些非常有用的卡片。不过并不是所有的人质都处于显眼的位置，其中大多数都是隐藏的。除非玩家十分有耐心去寻找，建议大家先取得探测类的两张卡片再完成营救大计吧。

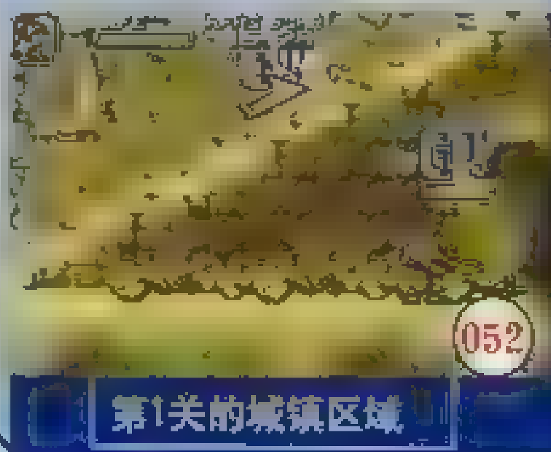
编号为042的IR SENSOR其实是一部人质探测机，获得后选择ON就能够在画面上显示出人质的位置，请大家仔细看图片中的红色位置。而编号为043的X-RAY SENSOR则是一部道具探测机，使用方法与人质探测机一致，不过道具在画面上的显示颜色为绿色。取得这两件道具后，收集全卡片和人质简直是手到擒来啊！



全部隐藏类卡片均需在隐藏关DUNGEON中取得，它们分别对应正常关卡中的隐藏区域入口。

050 第3关的遗迹区域

051 第3关的洞窟区域


052 第1关的城镇区域

053 第3关的洞窟区域

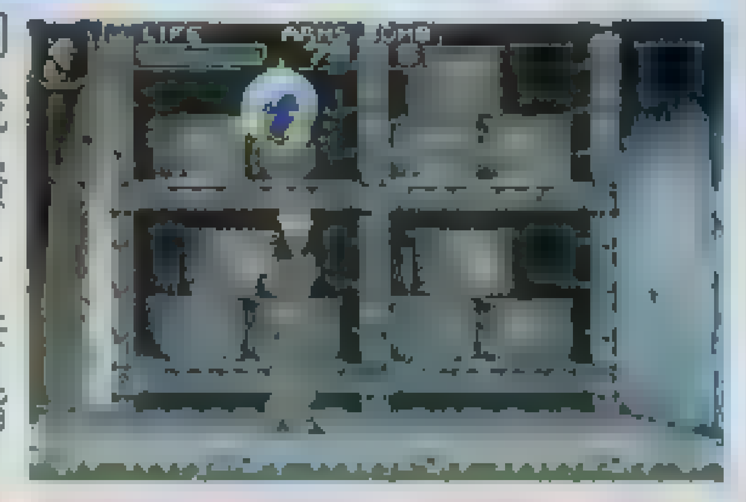
054 第3关的遗迹区域

CARD/卡片

在游戏的进程中可以通过射击隐藏地点、营救人质、达成目标条件而获得卡片奖励，丰富的卡片收集模式肯定令许多玩家大呼过瘾，而多种多样的卡片其功能也有所不同。卡片的类型大致分为以下几种：

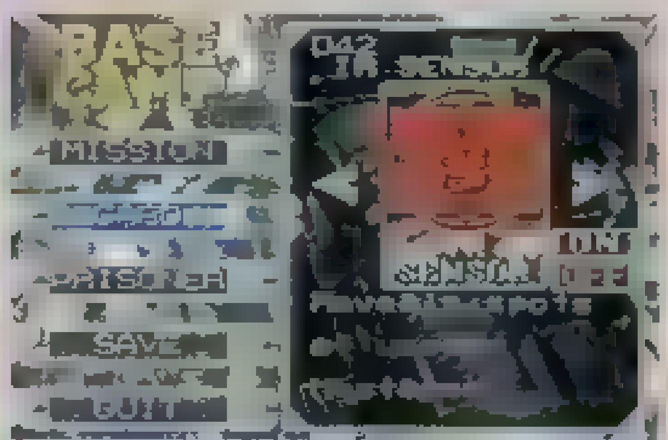
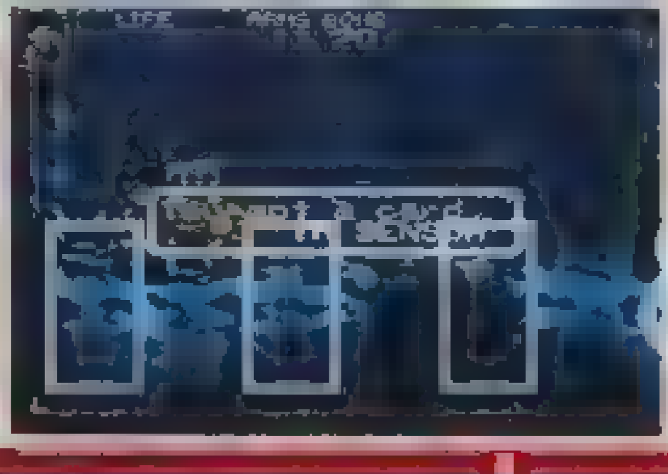
类型	功能	编号
特殊类	附加各种特殊功能，比如打开S S SWORD就能使用小刀攻击敌方坦克	001～004
坦克类	可以改变坦克的种类，比如SLUG GUNNER就能将坦克变为步行武装	005～007
弹药类	使获得的弹药加倍，这类卡片的特点是以CLIP为后缀	008～017
强化类	使各种武器的威力倍增，这类卡片一般以+为后缀，但是28、29、30例外	018～030
防御类	使角色和坦克的防御力提升，除了31之外，坦克类的均以ARMOR为后缀	031～036
强化类(坦克)	提升坦克各方面的技能与威力，比如THRUSTER+对应影响坦克的跳跃高度	037～041
探测类	这类卡片比较珍贵，虽然只有两张，但是无论是人质还是道具的探测都[illegible]	042、043
关卡类	每通过一关就可以获得一张，突破游戏中的所有5关还可以获得额外的一张ALL CLEAR	044～049
隐藏类	获得相应的卡片就能够进入相应的关卡中的隐藏区域	050～055
财宝类	纯属收集，可能也能够稍微提升一点获得道具的几率	056～060
食物类	补充角色的体力	061～065
角色类	包括本作在内的历代登场角色，以及本作主角的亲戚及宠物(汗)	066～078
BOSS类	在较短的时间内击败游戏流程中的5关BOSS便能取得	079～083
奖赏类	除了营救人质和剿灭敌人外，开启“PAPER THIN”模式一命不死打过一关或一个敌人都没杀死就被干掉都可以获得卡片奖励，最后当001～098的卡片和全体人质都收集和营救完后，可获得099与100的ALL SAVED和ALL CARDS	084～100

要想进入本作的隐藏关卡，必须取得与其同名的卡片DUNGEON(编号055)。首先突破正常游戏流程的前4关，取得进入第5关FINAL STAGE的资格。第5关是一个有不少分支路线的基地，需按一定顺序前进才能取得DUNGEON卡片。从出口到卡片DUNGEON处的分支选择顺序为上、上。(“上”指靠近画面上方的入口)



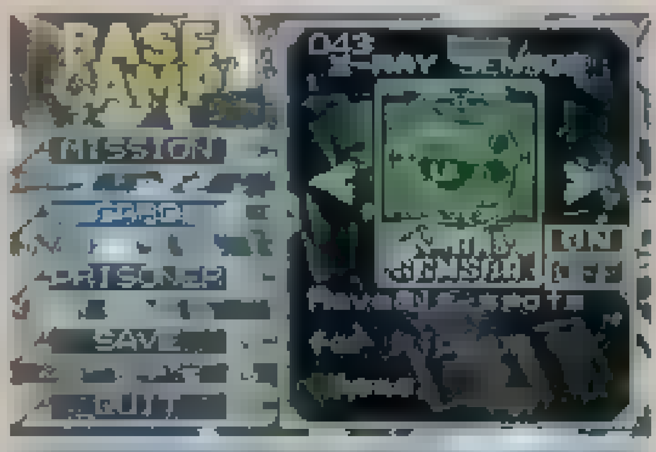
合金弹头之千里眼

从DUNGEON入口开始→右(下、右)→右(下、右)→左(左、右)→下(下、左)，道具在左侧悬崖的隐藏人质身上。

合金弹头之顺风耳

从DUNGEON入口开始→下(下、右)→右(下、右)，拯救墙角处的人质即可获得道具。



©SNK PLAYMORE ※「メタルスラッグ」は（株）SNKプレイモアの登録商標です。

www.plumbook.cn

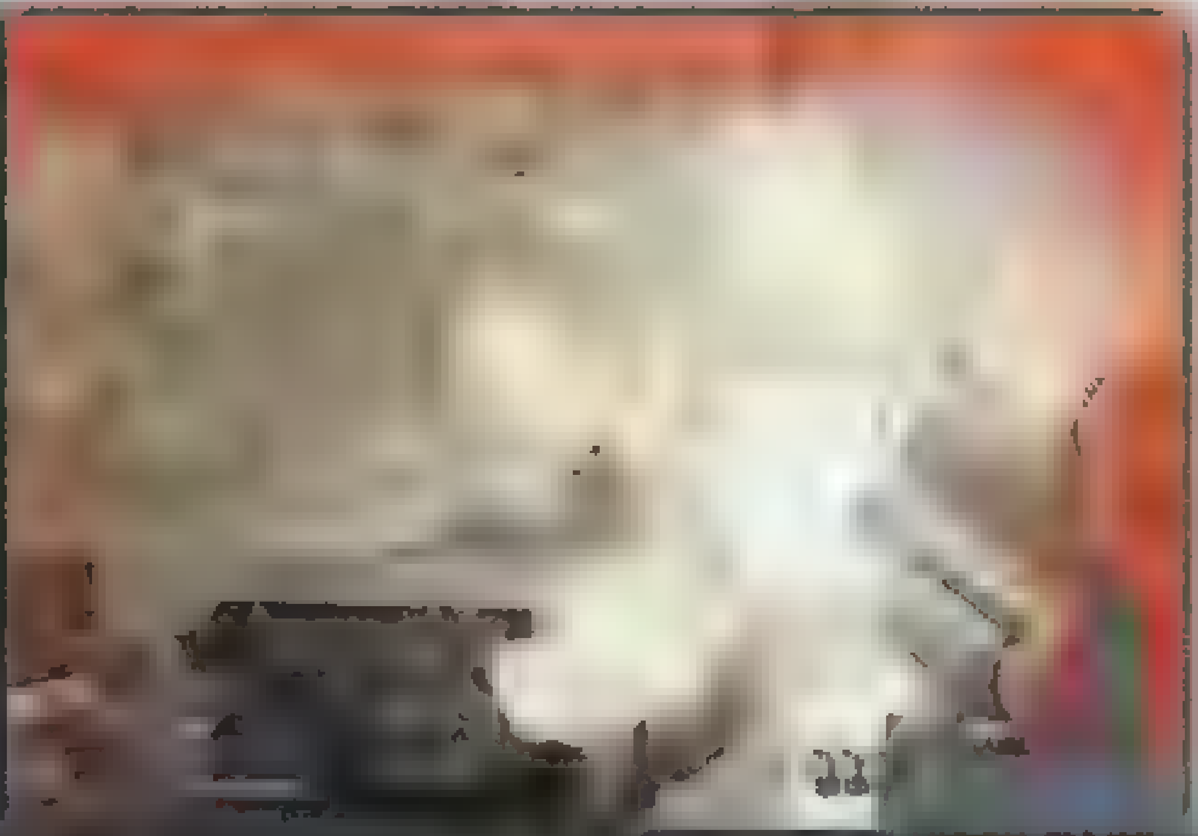
杀戮地带

特快专递

杀戮地带	SCEA Guerilla	FPS
PS2 KILLZONE	2004年11月2日	美版
	指定玩家年龄	17岁以上

如今，要想在一款新的第一人称动作游戏里加入新的要素已经是难上加难，不过这并不能阻止索尼和Guerilla开发出基于全新故事线的PS2专用第一人称射击游戏《杀戮地带》。游戏中包含了一个还算比较长的单人战役模式、一个有趣的故事以及一个还算完美的多人在线对战模式，不过当你稍微深入去钻研一下这个游戏并且看到二流的开发技术和极少的革新要素，它便立刻变得乏味和无趣。

□	语音通讯	L2	下蹲
○	武器切换(长按为捡起武器)	R3	瞄准
△	装弹	L3	角色移动
×	动作键	R3(按下)	放大瞄准
R1	主武器	L3(按下)	奔跑 行走间切换
R2	副武器	十字键左右	切换道具
L1	扔手雷	十字键上下	狙击枪时放大缩小



《杀戮地带》的科幻部分是它的强项之一，虽然故事本身讲述得并不完美且有些冗长。在未来的某一天，一个好战的分裂组织脱离了人类殖民地并占领了海尔干星球(Helghan)，星球上的殖民者慢慢地被新统治者所营造的气氛所改变，最终成为了全新的海尔干星人(the Helghast)。在一次痛苦的战争和长期的隔离之后，海尔干星人的军队重新建立起来并从维克塔星球(Vekta)开始对人类展开反击，当然剩下的事情就归玩家你了，击退入侵者并阻止海尔干星人的统治计划。

……例如这把射速慢得令人发疯的霰弹枪，还有这把几乎无法精确定位的狙击枪，抑或这把偶尔可以瞄准的来复枪。

游戏有一个小说般精彩的开场动画，讲述了人类在一场星际战争中反抗自身黑暗面的故事。游戏只用了一点点时间来讲述海尔星人的起源和战争的本质，而将重点放到了4个可操作的主角如何击退入侵者的故事上，和大多数游戏一样，游戏的情节十分粗糙，但是少注重一点关于重武器专家里克(Rico)和半海尔星人哈卡(Hakha)的争论更有利于去多探索一些那些吸引人的背景故事。

单人战役模式包含了11个不同的任务，每个任务又被分离成多个部分，它把玩家置于多个不同环境里来对抗海尔星人的军队，玩家的足迹跨越被炸成废墟的城市、工业港口、森林、沙漠、雪山——最终来到敌人的防御基地，并借此深入到海尔星人的基地内部，这使得游戏拥有多种多样的游戏环境，但是可惜的是，游戏中的敌人却并非多种多样，大部分都是一般的步兵，偶尔加入一两个手持霰弹枪或者火箭炮或者来复枪的小兵，这种同一性的敌人设计虽说不能完全否认但是却让游戏缺乏应有的生气。

游戏的战斗部分一直是被强调为最大的卖点，游戏中有时候可以用火箭炮来抢下坦克，或者占据火力点来击退抢滩登陆，不过大多数时间里，玩家通常是从A点跑到B点，干掉视线中的每一个敌人，炸毁指定目标，然后跑到下一个地点去听候下一个任务指令。武器部分包括有来复枪、狙击枪、霰弹枪、反坦克火箭炮、手雷等等，看起来还算丰富的这些家伙们却似乎有些缺胳膊少腿，例如这把射速慢得令人发疯的霰弹枪，还有这把几乎无法精确定位的狙击枪，抑或这把偶尔可以瞄准的来复枪。

谢天谢地的是，4位可操纵的角色还算保持了多样性，除了里克和哈卡之外，能力最全面的坦普拉队长(Capt. Templar)和豪爽的女刺客鲁格尔

虽然游戏中还是能找到一些乐趣，但是

KILLZONE is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. ©2004 Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerilla. All rights reserved

(Luger)都有着传奇般的历史，而另外两人则互相敌视对方，这些都会随着剧情的发展慢慢揭开，并且幸运地是，相对于剧情来说，本作的游戏性更加依赖于角色自身的魅力。鲁格尔有一把无声半自动武器和热量探测仪，她能够穿过一些其他人无法通过的通道；有着海尔星人血统的哈卡则可以在敌人眼皮底下大摇大摆；里克可以承受更多的伤害，他装备的那把怪物般的机关枪可以把敌人轰至渣。在某些时候，你的任务目标和前进路线正是基于你所选择的角色，并且在你重新进行游戏的时候，不同的角色也可以避免明显的重复感。听起来似乎有些不可能，但是你在游戏中至少能很容易发现一些新鲜的东西。

《杀戮地带》的战斗部分并不算太好，不过它所营造的气氛却容易让人沉浸其中，特别是重新装弹时动作特别逼真。那种在敌人浪潮般进攻时匆忙填弹的紧张感表现得很好，而当玩家冲刺的时候，则必须放低枪械，屏幕上呈现出一种模糊的效果来表现疾跑时的速度感。Guerilla运用技术清晰地表现出电影效果般的战场，这些细微之处增强了战场的氛围。

不幸地是，一连串的技术问题使得游戏表现远低于期望值。《杀戮地带》的静态画面看起来十分漂亮，可以说是PS2画面最好的游戏之一——不过这是在它动起来之前。游戏的帧数永远也不能达到流畅的程度，而在某些激烈战斗中的拖慢现象则令人发狂。虽然大部分画面问题并没有影响到游戏性但是却让人感觉不爽，而细节部分的问题有时候会导致友方角色的模型卡死或者贴图质量降低，严重的时候甚至会出现当NPC和你对话的时候你却发现这个角色还没来得及演算成型。角色动画一般而言还算正常，只不过偶尔会导致NPC们挤在一堆——严格来说，这些问题虽然都是次要的，但是当小问题堆积起来的时候就会严重影响游戏质量。

《杀戮地带》的静态画面看起来十分漂亮，可以说是PS2画面最好的游戏之一——不过这是在它动起来之前。

由于技术问题而拖了游戏画面的后腿真是令人难以启齿。其实本作的艺术指导还真是不赖的，看看那些海尔干星人士兵的头盔、面罩和充满斗志的双眼，活生生一副未来纳粹分子的扮相；武器和装备则充满了后现代派的风格；而那些环境地貌就更不用说了，无论是满目疮痍的城市还是炮火纷飞的战场，都是一副战后凄惨荒凉的景象。不可否认当游戏第一次公布画面时所带给人的震撼——特别是当你一眼瞟去的时候，但当一切都动起来的时候，这种震撼感大大地降低了。

声效设计也让人大失所望，一方面，主角的配音生涩无味，另一方面，武器音效也不能给人留下深刻印象。在战场上，你的战友总是不断地用那种毫无变奏的声音对你大喊："我中弹了，我中弹了！"而海尔干星人士兵也在战壕对面发出那种被面罩包裹起来的哀嚎，这些令人压抑的声音简直让人难以忍受，不过至少这些唠叨个不停的混蛋们发出的声音可以激发出你的一种额外的下意识的屠杀他们的动力。总体而言，除开这些噪音之外，如果你能搞到一套家庭影院的话还是能够体会到一定的效果，至少游戏的音乐还是很配合游戏气氛的。

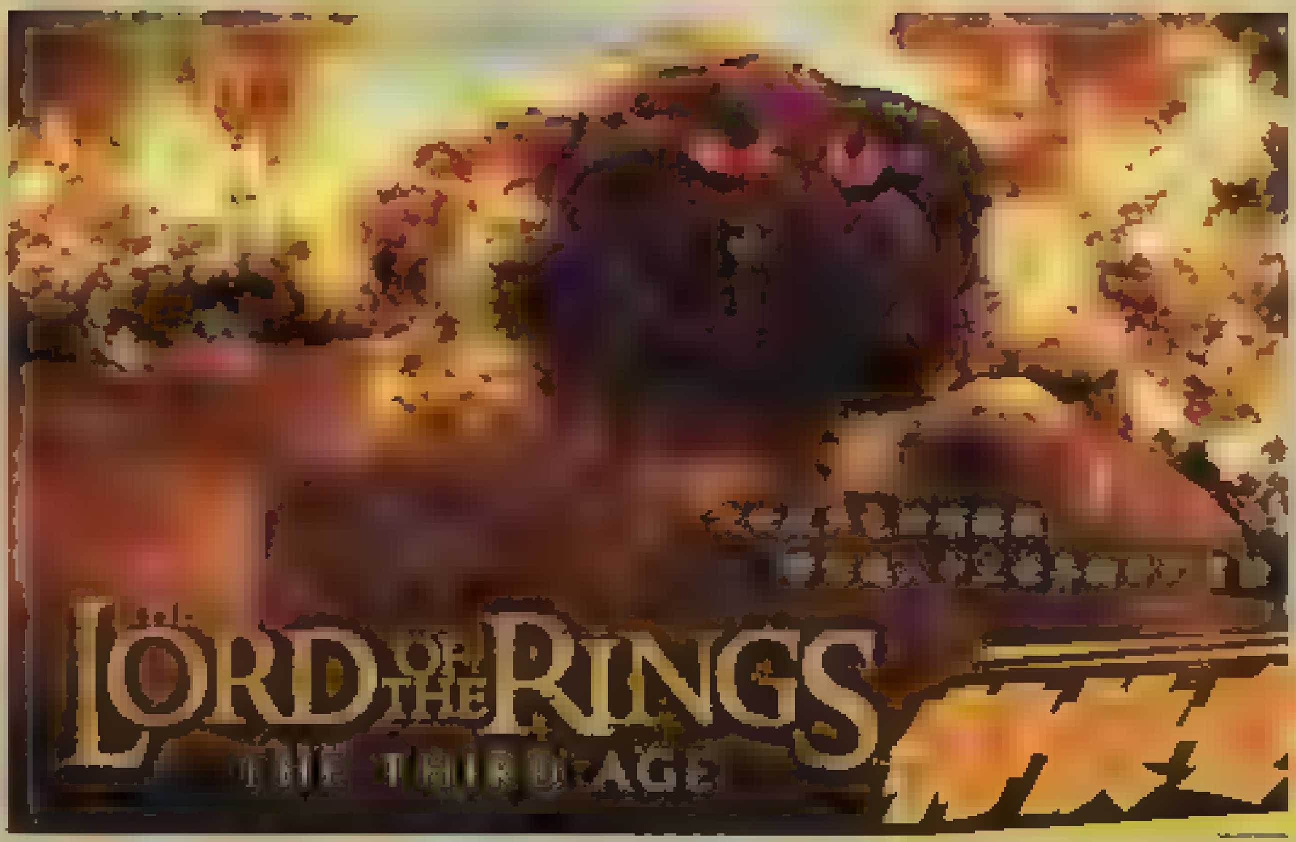
《杀戮地带》的单人战役模式并不算太精，它们只是不那么令人激动而已。最糟的表现是，每次都是千篇一律的"击退海尔干星人的进攻并到达下一个关卡"的流程之味无比，而表现得最好的时候也只不过让玩家体会一下最好的第一人称射击游戏的精髓——这些在以前同类游戏中已经体验过多次了。不过游戏中最多支持16人的网络对战和多种对抗模式的多人对战模式就表现得要好得多，虽然游戏核心还是和单人模式没有什么太大的区别，但是设计者们还是想尽办法找出一些新鲜玩意儿来取悦大家。

……这些令人压抑的声音简直让人难以忍受，不过至少这些唠叨个不停的混蛋们发出的声音可以激发出你的一种额外的下意识的屠杀他们的动力。

在《杀戮地带》里我们可以很明显地感觉到开发者的意图，他们倾尽全力想开发出一款"光环杀手"级的第一人称射击游戏，但也许是技术原因使游戏的画面、音效和游戏性不那么尽如人意。虽然游戏中还是能找到一些乐趣，但是仅此而已，它并不能长时间地吸引玩家的注意力。

仅此而已，它并不能长时间地吸引玩家的注意力。

www.plumbook.cn



虽然《指环王》的魔幻风暴早已席卷过全球的各大影院，但游戏界的魔戒却依然在散发着耀眼的光芒。EA Games 这次推出的《指环王：第三纪》是该公司推出的为数不多的RPG之一，虽然在表现形式上有很大一部分借鉴了RPG名作《最终幻想X》，但却依然有着浓郁的美式风格。最后需要声明的是：尽管本作同时推出了 Xbox 版和 PS2 版，但其内容却是完全一样的，所以下面的介绍对Xbox玩家同样适用。还等什么呢？让我们重新迈入那久违的中土大陆吧！

指环王：第三纪	EA Games	RPG
PS2 The Lord of the Rings The Third Age	2004年11月2日	美版
无对应…	推荐玩家年龄	13岁以上

键位操作

战斗时	
十字键	选择指令
○	取消
×	确定
□	查阅敌我状态
L1	改变出场角色
R1&R2	察看行动顺序

移动时	
左摇杆	移动
右摇杆	360度自由调整视角
十字键	用↑↓可调整视角的远近
○	取消
×	调查　确定
□	缩放地图
△	进入菜单画面
L1	改变操纵角色
START	进入菜单画面

菜单画面解说

Stats	状态	玩家可以从中了解角色的各项属性并在升级后分配技能点数。
Equip	装备	角色能在这里装备武器与防具，注意每件物品的外形都是不同的哦。得到新装备后，选择第一项"New Equipment"即可发现它们并给角色配备，此时按□键还能看到武器的附加属性。
Use Item	道具	顾名思义，可以使用非战斗状态下的道具来补充HP或AP。
Skills	技能	检阅角色们的技能效果与技能点数，并可以自由选择下一个要修炼的技能。
Quests	探索	察看每个关卡中各区域的事件完成度。
Scene	影像	游戏途中可以得到一种内含电影精彩片断的水晶球，供玩家收藏起来在这个模式下鉴赏。水晶球共有109颗，集齐全部影像是本作惟一的收集要素。
Options	设定	可以随时更改游戏的音效、字幕及难度等基础设定。
Co-op	？？？	功能不明，目前尚无如何开启这个选项的相关资料。

地图画面解说

1.正北方向
2.玩家位置
3.目的地／任务点
4.遇敌率
5.记录点

本作基本上并不存在地图迷宫，所以玩家只要按照红点的提示位置一直走下去就可以顺利过关，途中如果搞不清楚方向可以按□键缩放地图来判断地形。需要当心的是左上角的遇敌率标志，它有时候是索隆的魔眼，有时候是萨茹曼的水晶球，当它的颜色由淡变深时则意味着即将遇敌！而且即使你在原地站着不动，某些时候遇敌率还是依然会增加的，无形中不由得平添了几分紧张感。

在记录点存档后可恢复全部HP与AP，之后选择"Resume Game"即可继续游戏，而选择"Travel"则会选择到已结束的各个关卡旧地重游一番，收集一些遗漏的要素。

PS2玩家还要注意一件事情：由于机能不足的原因，当你操纵主角在地图场景内奔跑时经常会产生丢桢现象，时间长了难免头晕。所以D·S在这里建议您事先按L1把操纵角色切换成女主角Idrial，这样一来画面效果会大为好转。（大概是因为她身材矮小兼速度稍慢的缘故吧……）

邪恶模式

战斗解说

要尽量积蓄下来留作不时之需。

©2004 Electronic Arts Inc Trademarks belong to their respective owners All rights reserved

升级系统

基础能力

每名角色在升级后都会获得两点能力数值，玩家可以依据个人喜好及角色特性任意将其分配在五项基础能力上，它们分别是

Strength	力量	增加角色物理攻击的基础伤害值。
Spirit	魔法	提高角色的 AP 上限及魔法伤害力。
Const	体力	大幅提高角色的 HP 上限及魔法防御力。
Speed	速度	战斗时加速行动，提高物理防御力。
Dexterity	敏捷	增加角色物理攻击的命中率。

魔石技能

游戏进程中玩家可以得到数个魔石（Lightcraft、Shadowcraft 及 Craft Item），将它们给角色装备后，该角色即可在战斗菜单下使用魔石所带来的附加魔法效果。魔石的魔力种类繁多，角色可以通过多次使用积攒经验点数来习得更高级的魔石技能，而且在此之后即使玩家将该魔石拆卸下来装备在其他人身上，这名角色依然可以使用先前领悟的魔法。特此建议大家在取得魔石“Lightcraft”后让全员依次将其装备习得回复魔法“Gift of Galadriel”，如此不但可节省下大量回复道具，还会提高在 BOSS 战中的作战效率——总不能只让女主角 Idrial 一个人肩负回复 HP 的重任吧。

作战技能

每名角色的技能大体可划分为“物理系”、“魔法系”、“特殊系”三种，它们的共同特点是要达到一定使用次数后才能习得更高级的技能，此外还有一种“被动技能(passive skill)”，它的技能点数是随着玩家等级的提升而增加的，所以玩家们除了老老实实地练级之外别无选择，这也正是美式RPG的一贯传统。不过请大家注意，每个系别的技能里都包含有两列不同特性的技能链，如果各位想快速通关的话，就请择一列径直修炼下去(升级后可以到技能表里手动选择下一个要修炼的技能)，而追求完美的玩家大可逐一慢慢修炼。总之，无论您采用什么方式，请务必要在最终关卡（白城保卫战）前学会最终技能，否则前去挑战那一连串 BOSS 简直就是自虐。

由于篇幅所限，这里无法将全部技能刊出，只能择要收录。下表中的项目是笔者建议应当重视的技能，希望能对大家起到参考作用。

Berethor

名称	习得点数	效果
Sword Craft（剑技）		
Orc Bane	5	对兽人有特效的攻击。
Counter Attack	20	（被动）有一定几率对来袭的敌人自动反击。
Citadel Rage	20	连续攻击敌人两次。
Ecthelion Wrath	35	连续攻击敌人三次。
Defensive Strike	50	不会遭到反击的攻击。
Gondor Rampage	100	连续攻击敌人五次。
Leadership（领导技）		
Company Might	5	短时间内提高全员的攻击力。
Company Valor	5	短时间内提高全员的敏捷度、防御力、速度及命中率。
Stand Fast	10	使全员在整场战斗中不会陷入“眩晕”状态。
Fellowship Grace	20	全员徐徐回复 AP。
All Retreat	35	全员撤退。
Royal Grace	50	全员徐徐回复 HP。
Shield of Courage	65	对“恐惧”免疫并同时治疗所有不良效果。

Idrial

Sword Craft（剑技）		
Fluid Strike	5	大威力的攻击。
Wounding Strike	15	可对敌人造成持续伤害的攻击。
Elven Rage	30	连续攻击敌人两次。
Gil-galad Rampage	75	连续攻击敌人三次。
Spirit Powers（魔法）		
Gift of Elrond	–	为一个队友回复少量 HP。
Loudwater Fury	–	用水魔法攻击单个敌人。
Gift of Galadriel	25	为一个队友回复大量 HP。
Cleanse Shadow	35	为一个队友消除所有不良状态。
Power of the Valar	50	复活一个队友。
Cleansing Waters	70	为全员消除所有不良状态。
Gift of Grey Haven	95	为全员回复大量 HP。
Water Stallion	100	用高级水魔法攻击全体敌人。

Elegost

Bow Craft（弓技）		
Creature Bane	–	对野兽有特效的攻击。
Arrow Flurry	15	可同时攻击两个敌人。
Draining Shot	30	给敌人造成伤害的同时回复等量的 HP。
True Shot	75	对单体敌人予以巨大伤害。
Ranger Craft（魔弓技）		
Arrows of Sleep	20	短时间内使全体敌人陷入“睡眠”状态。
Flash Arrow	50	使全体敌人的攻击命中率下降。
Northern Storm	95	召唤出一场暴风雨对全体敌人进行持续打击。
Fangorn Roots	100	短时间内使全体敌人无法行动。

Hadhod

Axe Craft（斧技）		
Goblin Bane	–	对地精有特效的攻击。
Cleaving Wound	5	对敌人造成持续伤害的攻击。
Mountain Rage	35	连续攻击敌人两次。
Durin Wrath	50	对敌人造成双倍伤害，同时附加“眩晕”效果。
Counter Attack	50	（被动）有一定几率对来袭的敌人自动反击。
Rampage of Durin	95	连续攻击敌人四次。
Mountain Hewer	100	对全体敌人予以巨大伤害。
Spirit Powers（魔法）		
Mountain Shield	30	为全员制造魔法障壁，可抵消一次攻击。
Flames of Ruin	45	对敌人造成持续火属性伤害的攻击。
Dragon Calling	100	召唤出一只火龙对全体敌人予以火属性伤害。

Morwen

[illegible]		
Warg Bone	–	对强兽人有特效的攻击。
Poisoned Wounds	35	对敌人施毒并造成持续伤害。
Wrath of Penmark	65	连续攻击敌人四次。
Rohirric Rampage	95	连续攻击敌人六次。
[illegible]		
Steal Action	30	吸收敌人的 AP。
Steal Health	30	吸收敌人的 HP。
Cloak of the Plains	75	将自己隐蔽一段时间以躲避敌人的攻击。

Eaoden

Spear Craft（矛技）		
Rohirrim Rage	30	连续攻击敌人两次。
Wrath of Edoras	30	连续攻击敌人三次。
Rampage of Helm	30	连续攻击敌人五次。
Spirit Powers（魔法）		
Drain Health	–	吸取一个敌人的 HP。
Dispel	–	消除一个敌人的全部特殊效果。
Battle Mirror	80	短时间内可以将敌人的所有攻击反射回去。
Scatter Health	95	吸取一个敌人的 HP 后为全员回复。
Leech Essence	95	持续吸取一个敌人的 HP 及 AP。

据EA Games官方主页声称：《指环王：第三纪》的PlayStation2中文版将在2004年12月8日推出，这对广大中国玩家们来讲实在是个喜讯，而玩家中的“指环FANS”无疑更是喜上加喜。届时UCG会第一时间推出本作中文版的详尽攻略，游戏流程中的全部疑点难关也将一并收录其中，敬请期待！

编 星夜

全球十大最有价值游戏角色

"角色价值"在娱乐领域内是非常重要的概念，一个能够让无数人铭记于心的角色形象意味着庞大的商业价值，影视明星、歌星、球星等都可以说是角色价值的一种体现。自从米老鼠诞生以来，虚拟偶像所存在的巨大商业潜力早已为所有商家所认可，游戏这种娱乐形式具有打造虚拟偶像的天然优势，因为在游戏中这些虚拟偶像们正是由玩家自己所扮演。本期"十大"选取了在游戏业内10位具有最高知名度和商业价值的游戏角色，他们都是诞生或者成名于游戏作品的知名角色，而在影响力排序方面则是综合其所创造的总体商业价值以及知名度这两项指标为标准。至于哪位角色更有价值，目前业内尚没有可以参考的权威调查与研究，以下10位角色的排序也仅仅是提供一个大致的参考。

1 马里奥

相关游戏销量：1.74亿套以上

1977年，荒川实在岳父山内溥的安排下前往曼哈顿，在那里他监督设立了任天堂位于美国的第一个办事处，主要业务是将日本总部的游戏打入美国市场。1980年荒川实大胆向总部订了3000部叫做《雷达站》的街机游戏，结果只卖掉了1000部。为了将这些街机的零部件进行重新利用，美国任天堂要求日本总部派人设计一款新作。这份工作落到了宫本茂身上。宫本茂是任天堂招聘的第一位美术设计师，不过因为早期游戏画面简单，基本上不需要美工参与，因此宫本茂一直以来都没有机会参与游戏制作。为了让他所设计的游戏角色能够给人留下深刻印象，充满想象力的宫本茂在当时低分辨率的图形限制下成功设计了一位大鼻子、大胡子的木匠，由于在当时的硬件限制条件下，要想实现跳跃时头发的运动几乎是不可能的，宫本茂决定为这名木匠戴上一顶红色的帽子。这位角色最初的名字叫做"Jumpman"。当时美国任天堂的仓库位于Sega工商区，荒川实在指挥工作人员进行游戏的英语化制作时恶作剧的将"Jumpman"改为"Mario"，也就是他们的房东Mario Segal的名字。游戏史上最著名的角色就这样诞生了。

正如前面所述，马里奥原本是一位木匠，不过在任天堂很多人觉得马里奥长得更像一位水管工。于是宫本茂干脆将其职业改成了水管工。在《马里奥兄弟》的水管世界出现后，水管工马里奥的形象就正式确立下来了。从这款游戏开始，马里奥与水管几乎总是形影不离。不过随着品牌形象的拓展，马里奥的职业范围越来越广泛，先后当过动物园管理员、裁判、医生、高尔夫球星、网球球星、卡丁车手等等。

代表作品

根据今年年初任天堂公布的数据，"《超级马里奥》系列"19款游戏（掌机9款、家用机10款）的总销量为1.74亿套，如果加上诸如《马里奥网球》、《马里奥赛车》之类衍生作品，以马里奥为主角的游戏总销售额已经超过了100亿美元。

马里奥相关游戏中，销量最高的当数1985年的《超级马里奥兄弟》，该作全球总销量高达4024万套，至今仍然没有其他游戏能够突破本作所创下的销售记录。《超级马里奥兄弟》游戏总共由8个世界构成，每个世界有4个关卡，每个关卡内都充满了大量的隐藏要素。

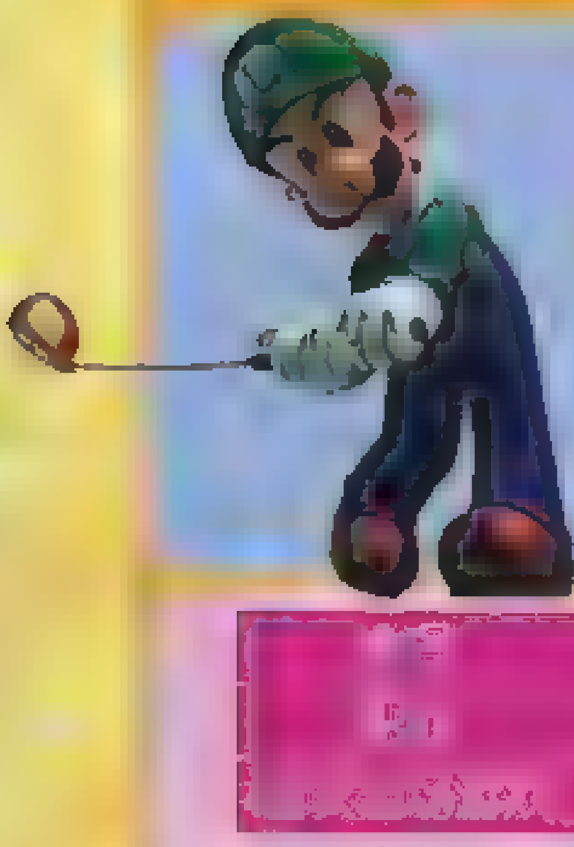
发售于1988年1月23日的《超级马里奥兄弟3》被称为2D时代马里奥的最高杰作，不仅增加了马里奥的多种形象，还增加了大地图移动的新系统。该作全球销量高达1728万套。

1989年GB的首发软件之一《超级马里奥大陆》与《超级马里奥兄弟》玩法基本一致，不过马里奥拯救的不再是碧奇公主，而是新出现的黛西公主。这款游戏总共由4个世界构成，每个世界有3个关卡。该作销量高达1814万套，在GB历代游戏销量榜上排名第二。（第一是销量达3026万套的《俄罗斯方块》）

1996年6月23日与N64同步发售的《超级马里奥64》开发预算高达4千万美元，堪称平台动作游戏从2D时代向3D时代进化的里程碑。虽然N64普及率有限，《超级马里奥64》的销量却高达1162万套，比PS上任何一款游戏的销量都高。

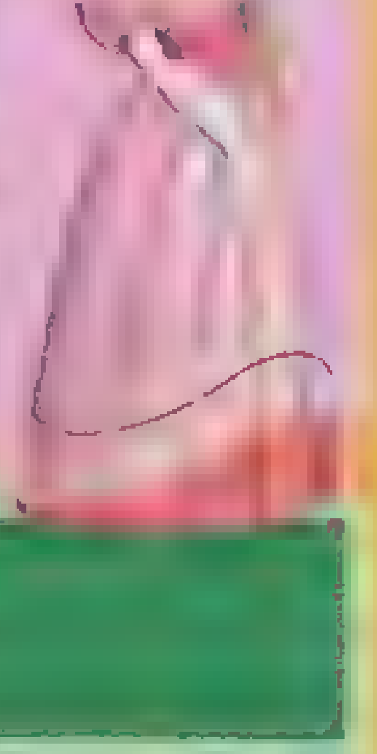
庞大的马里奥家族

马里奥家族是游戏世界当之无愧的第一豪门，在这个家族里几乎每一个角色都可以独当一面，个个都是身价非凡。他们基本上都当过主角，由他们主演的游戏也总是拥有令人满意的销量。马里奥家族各著名角色的相关经济价值是所有其他游戏系列都难以企及的。



全名	路易·马里奥（Luigi Mario）
职业	水管工、建筑工、高尔夫球员、网球运动员、卡丁车手、医生
首次出场游戏	《马里奥兄弟》

路易无疑是游戏世界的第一配角，在《马里奥世界》中登场时他简直就是穿着绿衣的马里奥的双胞胎兄弟。到了《超级马里奥兄弟2》后路易减肥成功，从此拥有了自己的个性。虽然总是活在马里奥的阴影下，路易总是保持乐观，并且总是那么乐于助人。到了《路易的鬼屋冒险》终于翻身成为主角。



游戏史上最倒霉的女主角之一。从《超级马里奥兄弟》开始就注定了永远被绑架的命运，只有在每次被男朋友马里奥救回之后的短暂时间里享受生活。作为皇室成员，碧奇公主喜欢高尔夫、卡丁车，并且总是频繁的开派对。她最喜欢做的两件事就是烤蛋糕以及大声喊"救命！"。不过所谓世事无绝对，到了NDS时代，碧奇公主终于也翻身成为女英雄。在NDS版《超级碧奇公主》中马里奥成了被绑架者，而碧奇公主第一次当起了救人的英雄。

耀西是一个形似恐龙的种族，这个物种生活在耀西岛上，与多数可爱系角色一样，耀西们的语言是由一个单词构成的，那就是"Yoshi"。耀西拥有把一切吞进肚中，并且将其用作特殊力量的能力。耀西喜欢吃水果和饼干，总是穿着他心爱的红鞋。

Copyright© 2004 SEGA Corporation All Rights Reserved. ©2004 Nintendo ©2004 Pokemon. ©1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc. ©2004 Eidos
©2004 NAMCO LTD., All Rights Reserved. ©2002-2004 Vivendi Universal Games, Inc. All Rights Reserved. ... are trademarks or registered trademarks of their respective owners
Copyright © 2004 ... All Rights Reserved ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

全名 瓦里奥

首次出场游戏

瓦里奥完全是马里奥的反面形象，因此把“M”改成“W”，也因此有人把他叫做“坏玛丽”。瓦里奥可以说是马里奥家族中除了马里奥之外价值最高的角色形象。瓦里奥自称小时候与马里奥是好朋友，后来因为一次争吵而分道扬镳。他曾试图从马里奥那里抢走城堡，被马里奥打败之后就开始从事诸如寻宝、开发游戏等投机倒把的勾当。瓦里奥性格暴躁、爱财如命，最喜欢抠鼻屎。

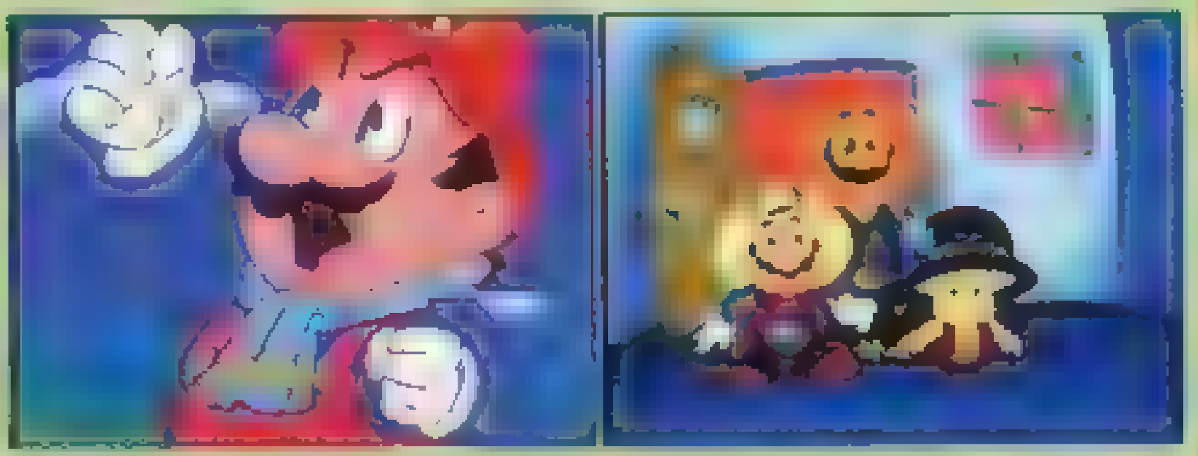
全名 库巴王(King Bowser Koopa)

首次出场游戏 《超级马里奥兄弟》

天生的最终BOSS，总是喜欢绑架倒霉的碧奇公主。库巴王总是野心勃勃打算统治整个蘑菇王国，可惜每次都被马里奥打败。不过他屡败屡战的气魄确实令人钦佩。

周边

作为业内第一天皇巨星的马里奥，相关的电影、动画、漫画以及各种周边产品当然一样都不会少。不过马里奥这种卡通形象注定只适合以卡通化形式出现，1993年惟一一部马里奥真人电影无论是票房还是拍摄水平都令人十分失望。马里奥的动画倒是颇受欢迎。1989 年《Super Mario Bros. Super Show》在美国播出，这部动画系列总共有



65 集。1990 年 NBC 电视网也开始播出《超级马里奥兄弟大冒险3》，这部动画总共有26集。1991 年为搭配SFC《超级马里奥世界》的发售，这部电视剧更名为《Captain N and The New Super Mario World》，接连播放了 12 集。

相关游戏销量 1.1亿套以上

2 皮卡丘

皮卡丘个人小档案

名字：皮卡丘（ピカチュウ）

类别：电气鼠

身高：0.41 米

体重：5.85 公斤

性别：一半雌性一半雄性

进化形态：雷丘

周边

《口袋妖怪》的相关周边是游戏业内市场规模最为庞大的，横跨一百多个行业共有上万种相关产品，全球生产“口袋妖怪”相关产品的公司达到一千多家。相关产品总销售额目前已经超过150亿美元。《口袋妖怪》的第一个周边是从1996 年2月28 日开始在《CorocoroComic》上连载的漫画《奇妙的口袋妖怪PI PI》。《口袋妖怪》的第一批玩具是1996年10月推出的“口袋妖怪Clup”，同一个月推出的“口袋妖怪对战卡片”则是最具影响力的周边产品，将《口袋妖怪》收集对战的简单乐趣从掌机延伸到更为直接的棋牌领域。1999 年1月《口袋妖怪》的对战卡片开始在美国上市，短期之内就卖出了24亿张，超过了日本16亿张的销售记录。

造就“口袋妖怪现象”的另外一个功臣是从1997年4月开始播出的动画版《口袋妖怪》，1997年12月发生的“口袋妖怪动画昏迷事件”

不仅没有对这部动画造成负面影响，反而因为媒体的广泛炒作而进一步提升了知名度。1999 年6月动画版《口袋妖怪》在美国播出后打破了美国电视动画节目的收视率记录，其后在美国150多家电视台陆续播出，成为在美国最受欢迎的日本动画。1999年11月10日在美国放映的剧场版《口袋妖怪首部曲》首日票房超过1000 万美元，创造了美国影史上动画作品的首日票房最高记录，在全类别电影中排名第4，该片的录像带版上市第一天也创下了销售100万套的佳绩。这部电影最终票房为9000多万美元，曾经让迪士尼的高层们大为紧张。

代表作品

“《口袋妖怪》系列”之所以总是采用两种版本是由于宫本茂的建议，仅仅为了几只不同的怪物而购买两个版本的玩家不在少数。作为系列的开山之作，《口袋妖怪 红 绿》最初的销量并不是很理想。零售商的首批订货总共只有12万套。不过在任天堂接连不断的造势活动支持之下，《口袋妖怪》的知名度一路攀升。最终这款游戏的销量达到了822万套，至今仍是日本游戏产业史上不可逾越的巅峰。此外根据这款游戏制作的《口袋妖怪 青》也有200多万套的销量，因此该作可以说是惟一一款在日本国内销量突破千万套的游戏。

发售于1998年9月12日的《口袋妖怪 皮卡丘》是真正以皮卡丘的角色魅力为卖点的超大作，而1998年也正是皮卡丘正式成为巨星的重要时期。《口袋妖怪 皮卡丘》在内容上与之前的红、绿、青三个版本基本相同，它能够在日本卖过316万套完全是皮卡丘的功劳。

1999年11月21日，《口袋妖怪 金 银》终于在GBC上推出，此时的《口袋妖怪》正如日中天，《金 银》的发售随即引起抢购热潮。在日本再创销量奇迹，最终总销量达到717万套。次年《金/银》在美国上市引起了更大的轰动。当年度《口袋妖怪》的N64和GBC版共7款游戏在北美的总销量超过2000万套，占北美当年度游戏软件总销量的10%。

《蓝宝石/红宝石》发售时，《口袋妖怪》的热度在日本已经有所下降。然而在欧美，这款游戏却创造了最新销售记录，销量高达1250万套。加上日本的销量，《蓝宝石 红宝石》总计销量超过1750万套。

劳拉·克劳馥

相关游戏销量 3000万套以上

劳拉个人小档案

姓名	Lara Croft
国籍	英国
出生地	温布尔登
婚姻状况	未婚
生日	1968年2月14日（星期三）
血型	AB-
身高	5尺9寸
三围	34 24 35
志向	任何具有挑战性的运动，对各种不同的交通工具有不同寻常的兴趣。
教育状况	
家庭教师辅导	3～11岁
温布尔登女子中学	11～16岁
戈斯敦通寄宿学校	16～18岁
瑞士女子精修学校	18～21岁

位于英格兰中部小城德比郡的Core Design原本只是一个注册资本1.6万英镑，仅有8名员工的小型制作室。1993年，随着3D技术的出现，Core Design开始设计一款“印第安纳·琼斯”式3D探险游戏。在游戏业一片大男子主义的时代里，托比·佳德（Toby Gard）却有着自己的看法：做一款给男性玩家玩的游戏，女性角色不是会更有吸引力吗？佳德以漫画家杰米·休利特（Jamie Hewlett）的漫画《坦克女郎》为范本，设计了一位叫做劳拉·克劳馥的女性角色。这是一个只有500个多边形构成的角色，体态特征最为明显的就是那对傲人的双峰，佳德自诩说这是因为在3D建模时拉鼠标用力过猛无意造就的。

劳拉那颇为诱人的造型很快引起了媒体的注意。1996年，英国著名财经刊物《金融时报》、著名新闻刊物《星期日电讯报》先后对《古墓丽影》做了专题报道。1996年11月《古墓丽影》发售之后不仅成为业内的一大话题，更是引起了娱乐圈的关注。1997年6月，英国最著名的时尚杂志《THE FACE》对《古墓丽影》

做了长篇报道，劳拉作为第一个虚拟人物形象登上了《THE FACE》的封面，由此引发了一场“劳拉风暴”。游戏发行商Eidos趁着这股风潮借娱乐圈之东风对《古墓丽影》进行大规模造势，为劳拉挖掘专业模特，推出专辑和专属杂志。在《时代》杂志评选出的IT界最有影响力50人中，劳拉·克劳馥成为惟一一位上榜的虚拟偶像，而劳拉·克劳馥本身的知名度也超越了《古墓丽影》。

代表作品

古墓丽影

初代《古墓丽影》采用SS的开发工具制作，不过由于主机普及率问题，该作发售后人们讨论的话题都集中在PS版上。其后“《古墓丽影》系列”也就渐渐以PS版为经营重心，并且成为PS开拓欧洲市场的最大功臣。“《古墓丽影》系列”1到5作全部都是采用第一作的游戏引擎，虽然后期显得有点力不从心，却依然以其丰富的游戏内容稳坐欧洲第一3D冒险游戏宝座。

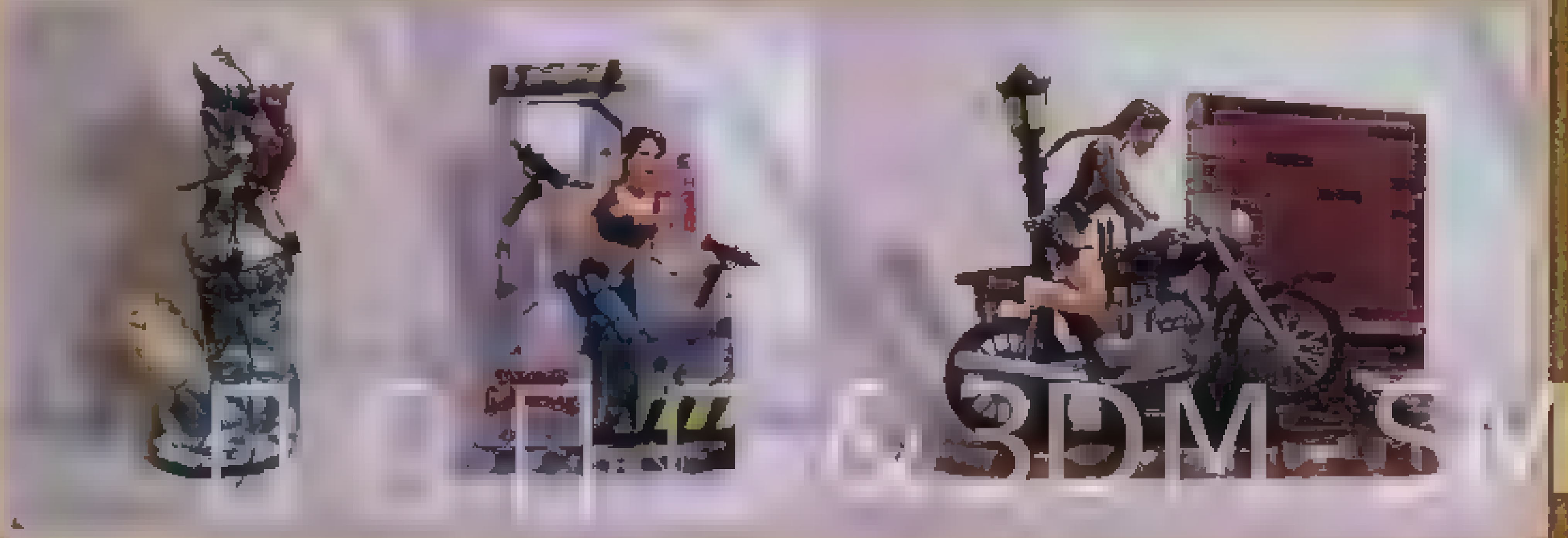
《古墓丽影 黑暗天使》

早在PS2发售之前，Core Design就已经开始启动《古墓丽影》新三部曲的开发计划。然而长期以来没有更新游戏引擎使得Core Design的技术实力大大落后，这款新作的引擎开发就用掉了3年时间。结果《古墓丽影：黑暗天使》成为公认的全系列最失败的作品。而新作的开发任务则被Eidos转交给美国的水晶动力制作室。

周边

派拉蒙影业从1997年就开始与Eidos商讨《古墓丽影》电影版的拍摄事宜，结果一直拖到2001年才终于上映。电影版《古墓丽影》是游戏改编电影中票房成绩最出色的作品，全球票房超过3亿美元，也是女性为主角的电影票房之最，劳拉·克劳馥的魅力可见一斑。电影版《古墓丽影》是一个三部曲，不过第二部的票房却令人极为失望，首映票房只有845万美元。

《古墓丽影》的周边产品非常丰富，并且开创了在游戏内做广告的先河，《古墓丽影2》中劳拉的潜水服就是为Sola公司的新产品做广告。劳拉相关产品中很多都是服饰类产品，包括紧身皮夹克、墨镜、高筒靴、背包等。劳拉的相关书籍有德国的《Lara Croft》、英国的《LARA》、法国的漫画《Dark Aeons》等。



4 大金刚

相关游戏销量：4500万套以上

1980年，宫本茂的处女作里诞生了两位超级巨星，一个是马里奥，另有一个就是大金刚。初代《大金刚》的创意是在宫本茂参加一个玩具展之后提出来的。这款游戏的概念很简单：一只巨大的猩猩劫持了主人的女朋友，爬到了正在建设中的高楼顶部，主角要越过重重障碍到达顶部救回爱人。宫本茂不知道应该给这款游戏起什么名字，游戏的主题与电影《金刚》有点相似，[illegible]考虑到版权问题，宫本茂决定给[illegible]另一个名字。为了形容这只猩猩的[illegible]和难以应付，宫本茂想到了几种动物，比如说骆驼、骡子，还有……驴（donkey）。

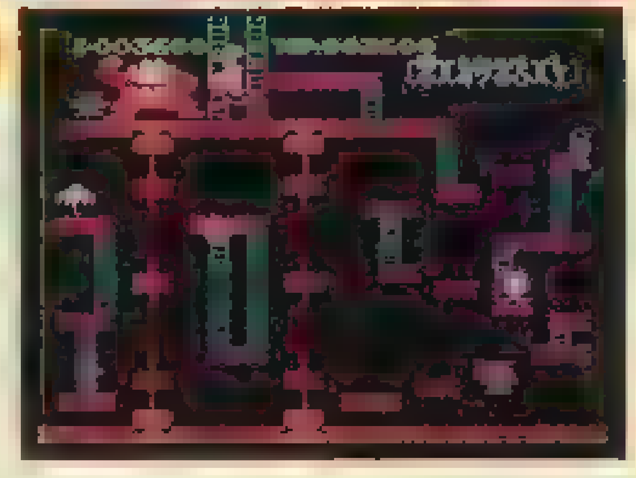
美国任天堂方面对于"Donkey Kong"这个名字非常不满，不过玩家却[illegible]这个名字。《大金刚》拯救了处于危境的美国任天堂，为其创造了[illegible]亿美元的利润。不过从1983年的《大金刚3》之后，[illegible]大金刚遭遇冷落，多年的时间里一直没有什么作品推出。真正让大金刚成为偶像级角色的最大功臣是英国的Rare制作室。[illegible]Chris和Tim两兄弟成立了"Ultimate"公司，为Spectrum电脑开发游戏，接连推出[illegible]款热销的游戏后，他们将公司[illegible]，并且开始开发[illegible]游戏，他们将公司名改为"[illegible]"。这家公司总是以当时最为先进的技术开发游戏，美国任天堂[illegible]对其技术[illegible]，决定对其进行扶持，Rare也就逐渐成为任天堂的下属游戏软件公司。[illegible]美国任天堂产品收购及开发部经理[illegible]到Rare[illegible]……

[illegible]宫本茂[illegible]决定将大金刚的形象授权给Rare使用，因为大金刚自从[illegible]以来[illegible]……这款游戏[illegible]新版本的大金刚[illegible]成功的[illegible]技术应用到[illegible]游戏机画面表现力的《超级大金刚》问世了。Rare与硅谷图形公司合作研发了[illegible]（[illegible] Computer Modeling，高级电脑建模）技术，使S[illegible]实现了处理[illegible]贴图的能力。《超级大金刚》超越SFC机能极限的画面让其获得了广大玩家的支持，该作最终销量超过1230多万套，是迄今为止欧产游戏中销量最高的作品。

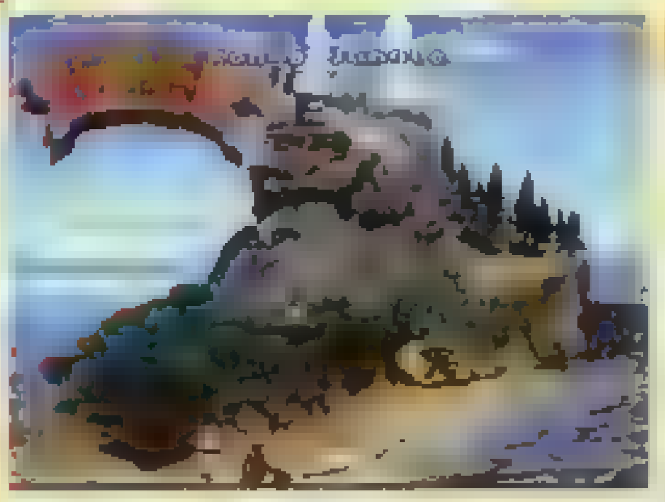
周边

从1980年代初开始就陆续有《大金刚》相关动画播出，不过都是一些一两集的小品型作品。1997年秋季《超级大金刚》动画版第一季总共26集开始在北美播出，这部动画由Teletoon Canada制作，全部采用CG技术制作，并且由真人演员进行动作捕捉。该片画面风格与游戏版《超级大金刚》非常接近，动画中的多数角色都是来自初代《超级大金刚》。这部动画总共播放了40集，跨时两年。

代表作品



在发售FC之前，任天堂的业务以街机为主，而《大金刚》则是任天堂最成功的街机游戏，总共卖出了6万多台。由于《大金刚》推出时FC并未上市，任天堂曾经将这款游戏授权给雅达利、Coleco等公司，相继推出了Atari 2600、Intellivision等版本。1983年7月15日，FC首发时的10款游戏中就有三款《大金刚》相关作品。FC版《大金刚》关卡经过了重新设计，总共只有3个关卡。不过在《超级大金刚》诞生之前，大金刚相关游戏的销量都未能突破百万。



《超级大金刚》是系列中第一款横卷轴平台动作游戏，游戏玩法与之前的几部作品截然不同。这款游戏中总共有30个关卡，隐藏要素不计其数，拥有超过100个奖励关卡。当然《超级大金刚》最吸引人的还是那令人惊异的画面水准。当时欧洲甚至有游戏杂志将其尊为"神作（God of Videogames）"。

1995年推出的GB版《大金刚大陆》以之前的《超级大金刚》为基础制作，基于GB的性能，这款游戏比起SFC版有相当大程度的缩水。游戏采用GB标准的4阶灰度，视觉效果差了很多，不过与同时期的GB游戏相比依然可以算比较出众。不过本作的游戏方式和角色动作都得到了完美保留。本作全球销量将近500万套。

1999年推出的《大金刚64》是当时N64在欧美的战略性大作，任天堂在各大电视台的黄金时段、杂志、报纸以及电影院都投放了规模十分庞大的广告攻势。《大金刚》的这次3D化采用了之前《超级马里奥64》的成功经验，不过Rare此时的技术优势已经没有以往那么明显。尽管如此，丰富的游戏内容依然让本作大受欢迎。游戏中有201根黄金香蕉、3500根普通香蕉，另外还有众多迷你游戏、9个卡丁赛车游戏。该作全球销量高达600多万套。

5 林克

相关游戏销量：4200万套以上

1986年2月21日，FC磁碟机上的《塞尔达传说》将宫本茂所强调的游戏探索性乐趣发挥到了极致。

《塞尔达传说》是FC磁碟机惟一一款首发原创游戏软件，也是FC磁碟机带给全世界玩家的最为宝贵的遗产。《塞尔达传说》的诞生完全可以说是拜FC磁碟机本身的结构特点所赐，早期FC游戏卡带的电池记录存储技术尚未发明，游戏时间较长的游戏只能使用密码续关，要制作《塞尔达传说》这样复杂的动作RPG几乎是不可能的。到了1985年末，由于游戏卡带制造成本提升以及软件商对于游戏容量要求越来越高等原因，任天堂决定推出FC磁碟机。2Mbit的容量以及可以进行数据写入等特点意味着内容更为丰富的、可以存档的游戏。此时已经成为任天堂王牌制作人的宫本茂受命开发一款能体现FC磁碟机性能优势的作品，这就是[illegible]《塞尔达传说》。

《塞尔达传说》是一款充满探索性乐趣的游戏，并以其丰富的冒险感觉与强调动作性的《超级马里奥》相映成趣。[illegible]少游戏杂志都开设了本作的疑难解答专栏。虽然FC磁碟[illegible]《塞尔达传说》的销量却高达160多万套。后来随着电池记忆技术的出现，这款游戏也被移植到FC上，全球销量超过650万套。

[illegible]身着绿装的林克。林克是跨越时空拯救海拉尔王国的时之勇者，传说只要海拉尔王国陷入危机，就会出现一个身着绿衣手持神剑的少年出现拯救苍生。也就是说，每一代《塞尔达传说》的主角虽然都叫"林克"，却基本上都不是同一个人，而海拉尔王国的[illegible]公主[illegible]都叫"塞尔达"，却也只是世袭的名字而已。不过虽然每一个林克年龄各不相[illegible]都是左撇子。

&3DM-SM

代表作品

与《超级马里奥兄弟》一样，初代《塞尔达传说》的方方面面都有着惊人的创新。不过限于FC磁碟机有限的普及率，人们开始广泛认识林克是从FC版《塞尔达传说》开始的。1987年7月该作在美国上市时是第一款采用电池记忆的NES（美版FC）游戏，游戏的金色包装也与普通NES游戏单调的灰色形成鲜明的对比。顺带一提，“塞尔达（Zelda）”是美国著名小说家斯科特·费兹杰拉德（F.Scott Fitzgerald）妻子的名字，宫本茂觉得这个名字很好听，于是就使其成为海拉尔王国的公主。

《塞尔达传说：梦见岛》分别在1993年6月6日和1998年12月12日推出了GB和GBC两个版本，前者全球销量将近400万套，后者全球销量为600多万套，累计总销量超过1000万套。这也是“《塞尔达传说》系列”惟一一款突破千万销量的作品。《梦见岛》以之前SFC版《众神的三角力量》为基础设计，将GB贫弱的性能发挥到极限。相隔5年之后推出的GBC版更是完整再现了SFC版的精髓。

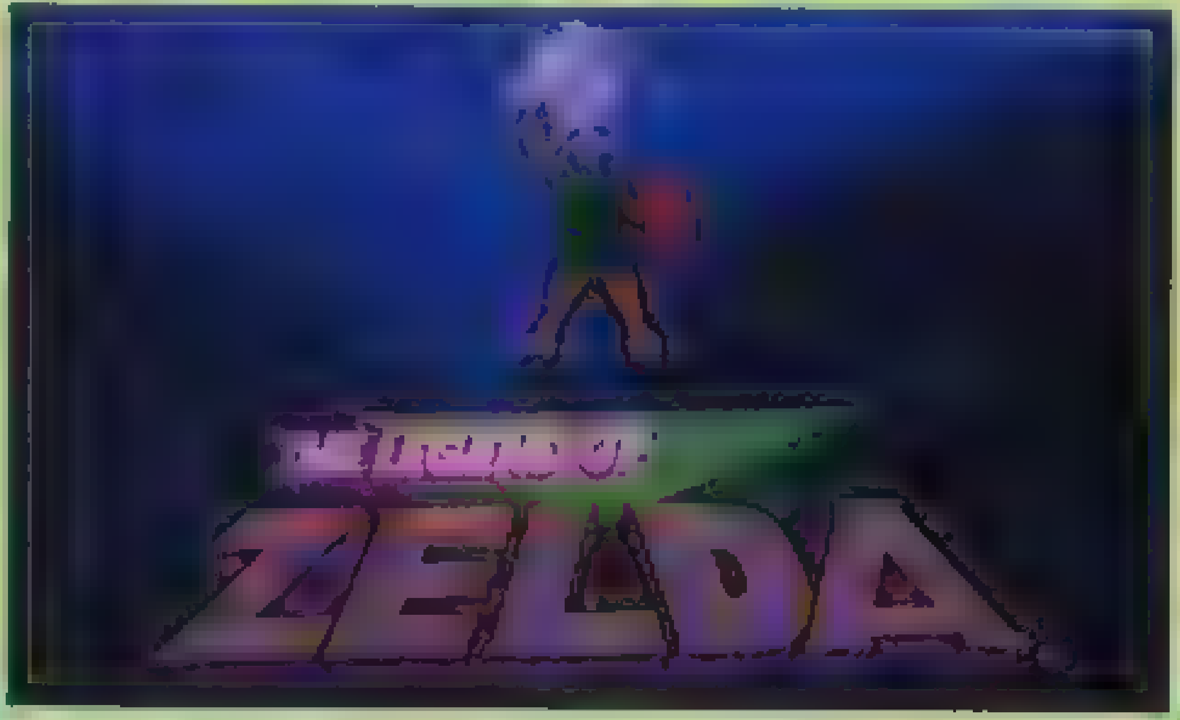
对于N64后期在北美反超PS具有决定性意义的一款大作，也是《Fami通》评出的第一款满分游戏。该作原本是作为64DD（N64磁碟机）的旗舰大作而开发的，后来由于64DD前途未卜而改为N64平台。该作开发时间长达3年多，早在N64发售之前就有截图公布，不过中途经历了两次延期。《时之笛》的全球销量超过760万套。

《塞尔达传说：风之杖》

2000年的Space World展会上，任天堂展出了NGC版《塞尔达传说》的宣传片，真实比例的林克给人留下了极为深刻的印象。而1年之后同样是在Space World上，卡通渲染技术制作的Q版林克让不少人都感到失望。不过当这款游戏发售之后，人们才真正意识到，《塞尔达传说：风之杖》的这次新尝试是非常成功的。该作全球销量为350多万套，被认为是NGC上制作水平最高的游戏。

周边

1998年秋季播出的动画版《塞尔达传说》在剧情上被改得面目全非，主角林克是一位爱吹牛的家伙，总是梦想能够一亲塞尔达公主的芳泽。不过对于10岁左右的儿童而言这部动画还是颇有吸引力的，这部动画总共播出了13集。1990年《Valiant Comic》推出了一部以FC两款《塞尔达传说》为基础改编的漫画，每一期由两个10页的故事以及一两个2页的小插曲构成。不过由于制作水平不高，只持续连载了5期就草草结束了。1992年1月，《Nintendo Power》杂志上开始连载《塞尔达传说：众神的三角力量》，这部漫画的剧情以SFC上的同名游戏为基础，作者为石森章太郎，持续连载了一年。



6 索尼克

相关游戏销量：3800万套以上

索尼克个人小档案

名字	索尼克
类别	刺猬
颜色	蓝（变身超级索尼克时会转为淡黄色）
眼睛	绿
年龄	16
家乡	南岛（South Island）
特长	高速奔跑、高速回旋、瞬息盾
弱点	不会游泳、太过自信
经典名言	时间不等人，所以我从不回首，从不后悔，我要选择我自己的路。

1984年，年仅19岁的中裕司从大阪西野田工业高等学校电气科毕业，当时他最大的志愿就是加入Namco，可惜当时Namco的招聘要求指明要有学士学位。于是中裕司在其求职志愿中填下了以下3家公司：CSK、NEC、3便替候补：世嘉。结果中裕司就成了世嘉的程序员。1987年，中裕司独自一人负责SMS版《梦幻之星》的全部编程工作，从此在世嘉社内的地位急速窜升。

1990年，随着SFC的出现，世嘉MD的机能优势不复存在。不过与SFC相比，MD的性能也并非完全没有突出之处，MD的高速图层卷轴处理能力就要大大超过SFC，反映在游戏中就意味着MD上有可能出现具有超高速动作的动作游戏。当时的世嘉社长中山隼雄要求AM8（后来更名为Sonic Team）制作一款能够体现MD高速卷轴处理能力的游戏，同时指派大岛直人为这款游戏设计一个能够深入人心的角色形象。AM8的15人设计团队提出了多个建议，从兔子到袋鼠几乎每一种动物都有人提议。这名角色最初的设计概念是能够在奔跑时举起各种物体砸向敌人，后来中裕司发现举起物体的动作会耗费很多处理能力，并且会使得游戏节奏变缓，于是提出采用滚动攻击的方式。大岛直人灵机一动设计了一只蓝色的刺猬，这只刺猬的设计代号叫做“Mr. Needlemouse”，由于这只刺猬的具有超音速动作，因此最终更名为“Sonic”。

“Sega Does What Nintendon't”（任天堂办不到的世嘉能办到）是一直以来世嘉的一个宣传口号，在索尼克诞生之后，世嘉的宣传重点完全围绕“速度”展开，总是在其广告中含沙射影的讽刺SFC游戏的低速迟缓。索尼克的诞生是世嘉与任天堂在北美市场争霸过程中的一个重要转折，到《索尼克2》推出时，世嘉提出了一个叫做“Blast Processing（爆炸式处理）”的新概念，以通俗易懂的方式向普通用户宣传MD的高速处理能力。1989年到1993年间，世嘉的年销售额从8.3亿美元飙升到36亿美元。索尼克的相关作品、漫画、卡通乃至与麦当劳合作的快乐儿童餐都大受欢迎。根据1992年的市场调查，美国8~11岁的少儿中，索尼克的认知度超越了米老鼠。1993年梅西百货感恩节大游行中，索尼克成为第一个有幸加入的游戏角色，由于当时刮着大风，索尼克的气球只巨大气球撞倒了路边的灯柱砸伤了两人。

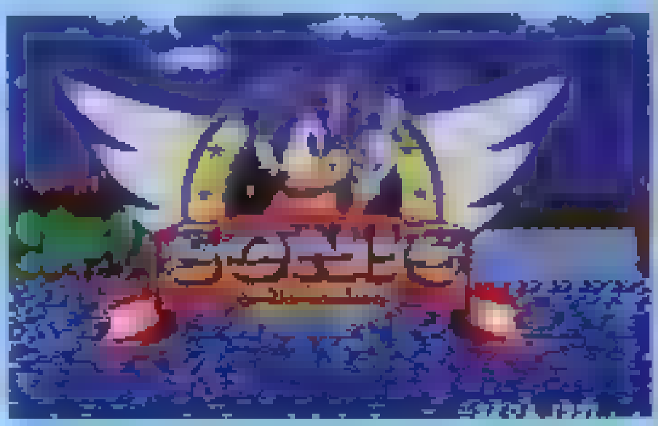
▲中裕司是个车迷，因为索尼克的成功，美国世嘉送了他一辆法拉力

▲《刺猬索尼克》原作中的索尼克造型

代表作品

索尼克虽然是由日本人设计的角色，不过主力市场却是在欧美。“《索尼克》系列”在欧美的总销量超过3500万套，而日本国内则只有300多万套。索尼克也是游戏史上最受业余游戏开发者青睐的角色，拥有数量众多的由FANS制作的小游戏。

《刺猬索尼克》



初代《刺猬索尼克》发售于1991年6月23日，与日版相比，该作的美版取消了很多特效，例如飘动的云、水纹效果等。该作还推出了SMS和GG版。香港的一个盗版商还在FC上推出了本作的移植版《Somari》，将主角由索尼克替换为形似马里奥的“Somari”。

《刺猬索尼克2》

发售于1992年11月21日的《刺猬索尼克2》中首次加入了新角色“松鼠特尔斯”，并因此加入了一个双人合作模式。在本作中索尼克还可以变身为超级索尼克。这款游戏是由位于美国的世嘉技术研究所开发的，中裕司与他们的合作并不顺利。通过模拟器可以发现游戏中有很多未使用的音效和图形，显然是因为后期赶工而放弃了很多内容。

《索尼克战士》

这可能是“《索尼克》系列”中最让人意外的一款作品，首先是作为世嘉双“裕”的中裕司与铃木裕的合作让人在事前就充满期待，此外这也是索尼克相关游戏中的第一款全3D化作品。世嘉AM2的一位职员在闲暇时间里把《格斗之蛇》的一位角色替换为索尼克，结果同事都觉得非常有趣，于是一款索尼克的全3D格斗游戏就这样诞生了。这款街机游戏发售于1996年6月，原本还打算推出SS版，不过由于种种原因最后还是没能实现。

《索尼克大冒险》

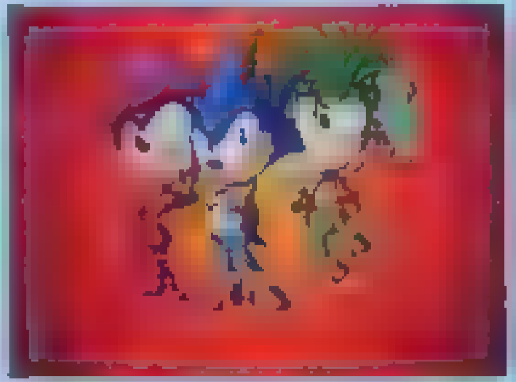
自1994年以来，随着MD退出市场，SS在美国市场又长期处于低迷状态，“《索尼克》系列”进入了低谷。如何让索尼克过渡到3D时代是Sonic Team面临的重大难题。1997年SS上的全3D版《Sonic Jam》是Sonic Team的一次小小尝试，他们的主力放在了DC版的《索尼克大冒险》上。1996年底Sonic Team组团前往中南美参观古代遗迹以吸收灵感，1998年8月22日，《索尼克大冒险》让全世界玩家见识了DC的高性能，同时也成为索尼克再度复兴的标志。

周边

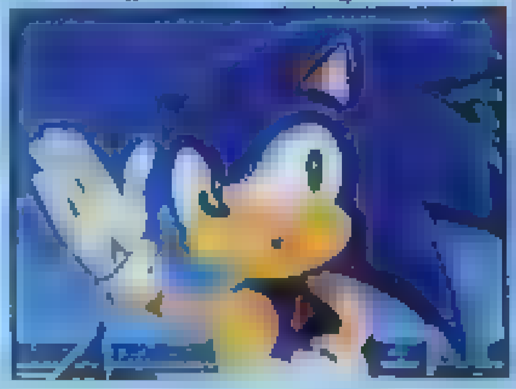
索尼克的主力市场在美国，因此相关的动漫也都是以美式风格为主。第一部索尼克动画片《The Adventures of Sonic the Hedgehog》于1993年9月在美国播出，这部动画采用了独特的手绘式画风，出场人物很少，情节方面主要以几部相关游戏为线索。这部动画由Dic Entertainment公司制作，第一季原本预定制作65集。在制作中途DIC决定采用新的风格，于是在1993年到1995年间，经过全新设计的《刺猬索尼克》在美国ABC电视台播出。这部动画获得了巨大的成功，至今仍然是索尼克系列动画中收视率最高的作品。1999年随着《索尼克大冒险》的推出，《Sonic Underground》也相继在欧洲和美国播出。近期《索尼克X》正在日本和欧美热播。索尼克的漫画主要有3部，首先是由美国著名漫画公司Archie推出的《刺猬索尼克》，这部漫画与当时的同名动画同步推出获得了相当强烈的市场反响。《Sonic the Comic》是英国的Fleetway推出的一部漫画，每一本书都由多个连续的故事构成。日本方面也有一部相应的漫画，不过由于索尼克在日本人气不高，因此没有获得多大注意。

▲《The Adventures of Sonic the Hedgehog》

▲《Sonic the Hedgehog》



▲《Sonic Underground》



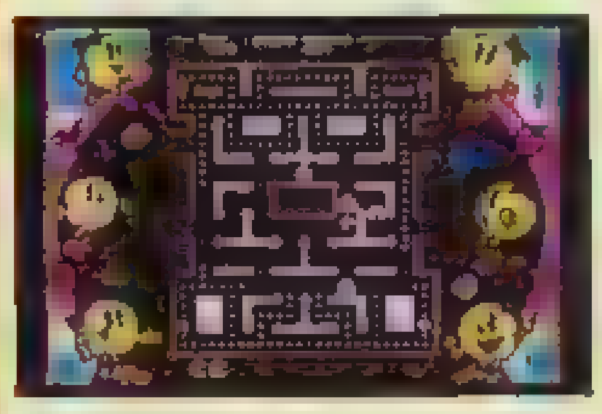
▲《Sonic X》

吃豆人（Pac-Man）

相关游戏销量：10亿美元以上

代表作品

初代《吃豆人》推出了多个家用机版本，包括Atari 2600、Atari 5200、 C等。其中Atari 2600是宣传规模最大，也是事先最被看好的一款游戏，结果却因为高层太过着急而将半成品匆匆推出市场，结果成为《吃豆人》全系列中最受恶评的一部作品。



“吃豆小姐”是全球第一位“女性”游戏主角。1981年3个麻省理工学院的黑客将游戏中的Pac-Man换成了吃豆小姐，后来他们将游戏版权卖给了Midway，1982年《吃豆小姐》作为《吃豆人》的十款续作之一推出，结果疯狂的卖出了115000部，吃豆小姐成为与吃豆人一样受欢迎的虚拟偶像。

周边

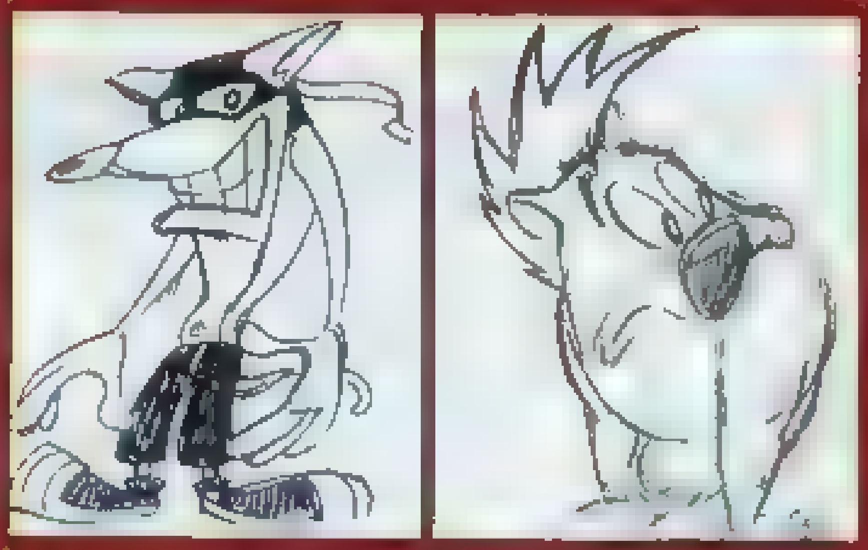
由于游戏类型的限制，《吃豆人》从1980年代中期开始影响力就开始大幅下滑，不过由于在走红的那段时期里影响力实在太大，吃豆人也就成为Namco一直以来的吉祥物，不管是不是有新作问世，Namco每次的各种展会总是能够看见吃豆人那黄色的身影。1982年《吃豆人》的动画片在ABC电视台播出，这是历史上第一部以游戏角色为题材的动画片。这部动画片在当时的收视率相当高，持续播放了两年时间。该片讲述吃豆人与邪恶的Mezmaron战斗拯救Pac-Land的朋友们的故事。1982年两本《吃豆人》攻略：《Mastering Pac-Man》和《How to Win at Pac-Man》在《纽约时报》的畅销书排行榜上都位列前茅。

克拉修

8

相关游戏销量：3000万套以上

[illegible]

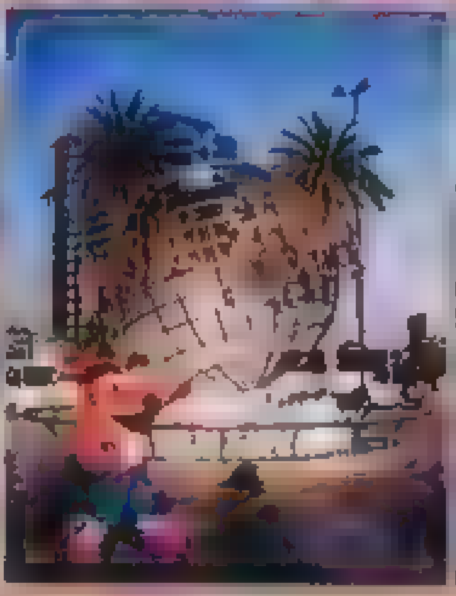


▲克拉修早期的两个设计形象

[illegible]

世界各地的克拉修

▲日版（右）与美版（左）克拉修相会



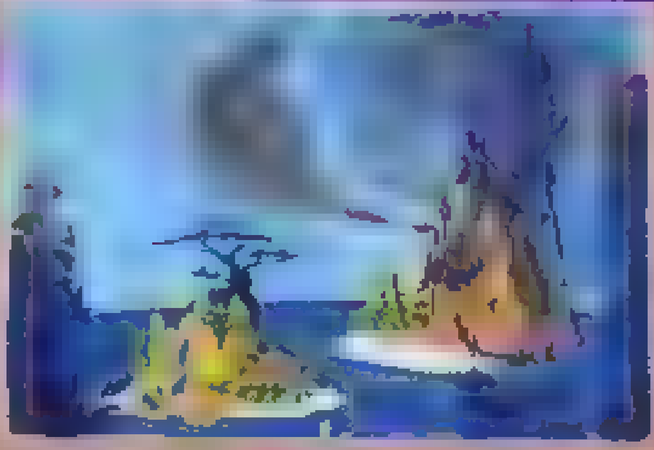
▲克拉修在环球电影制作室

▲日版克拉修抵达美国

▲克拉修参观好莱坞

▲克拉修在欧洲的另类宣传海报

代表作品



《古惑狼克拉修》是第一款获得日本CESA“黄金赏”（在日本的年销量达到50万套以上）的美产游戏。从1996年到1998年的两年时间里，这款游戏一直保持相当不错的销售势头。根据1998年3月公布的销售数据，当时这款游戏的销量就已经在美国突破150万套，超过了《最终幻想VI》，是当时销量最高的PS游戏。该作在美国游戏Top 20销量榜内盘踞时间超过两年。

发售于1997年11月的《古惑狼克拉修2》是该系列的又一次重大突破，这款游戏采用了全新图形引擎开发，多边形数是前作的两倍，动作帧数是前作的10倍。根据1998年1月发布的数据，系列两作在当时的全球累计销量达到了500万套，使得Naughty Dog成为索尼在美国的头号游戏开发商。另外，该作在日本的销量也达到了将近130万套。

发售于1998年10月的《古惑狼克拉修3》开发时间只有9个月零9天，不过游戏玩法却是空前丰富。这款游戏也是惟一一款获得日本CESA“白金赏”（在日本的年销量超过100万套）的美产游戏。到1998年12月，《古惑狼克拉修》三部曲全球总销量超过了1000万套。

这是Naughty Dog小组开发的最后一款《古惑狼》，游戏本身明显是在模仿任天堂的《马里奥赛车》。令人惊异的是，这款PS游戏的画面水准真正达到了N64的水准，PS上多数全3D游戏中存在的马赛克现象在本作中不复存在。

相关游戏销量：无法统计

史莱姆

9

[illegible]

周边

虽然并未有以史莱姆为主角的动画和漫画，不过在每一部《DQ》的动漫中，史莱姆总是会成为标志性角色。基于鸟山明的名气以及《DQ》本身的知名度，《勇者斗恶龙》的动漫作品都相当成功。

史莱姆的相关产品更是层出不穷，所有手工艺品、纺织品、衬衫、圆珠笔、橡皮擦、杯子等都可以看见史莱姆那幅傻乎乎的憨相。近期日本著名硬件周边厂商Hori就为了搭配《勇者斗恶龙VIII》的发售而设计了一款超可爱的特制史莱姆状PS2手柄。

代表作品

《最终幻想》

“《FF》系列”，特别是1代中，怪物、魔法和剧本等各个方面都有很浓的《龙与地下城》的影子，与《勇者斗恶龙》相比，《最终幻想》中出现的史莱姆比较接近《龙与地下城》的原版设定，一样都是相当强的怪物，用剑之类武器只能给予其很小的伤害，因此只能用魔法攻击。不过由于出镜率不高，形象不够可爱，初代《最终幻想》中史莱姆与“Muck”、“SCUM”等怪物只是颜色不同而已，完全没有特色。并且在此之前人们已经将史莱姆的形象与《DQ》联系起来，因此《最终幻想》中的史莱姆没能引起注意。

《勇者斗恶龙》

最著名的史莱姆当然还是《勇者斗恶龙》中出现的那些憨态可掬、形态各异的史莱姆。《勇者斗恶龙》是以美系RPG为参照设计的，游戏中的方方面面都能看出《巫术》、《创世纪》等作品的影子，因此出现史莱姆这个怪物可以说是必然的事。由于史莱姆、尤其是蓝色水滴状的初级史莱姆出镜率非常高，加上《勇者斗恶龙》作为日本“国民RPG”的崇高地位，史莱姆逐渐成为全日本众人皆知的游戏形象。虽然长期以来一直都是《DQ》中的小配角，史莱姆的人气却要比任何一位主角都高，也因此成为Enix的吉祥物。

《多鲁亚加之塔》

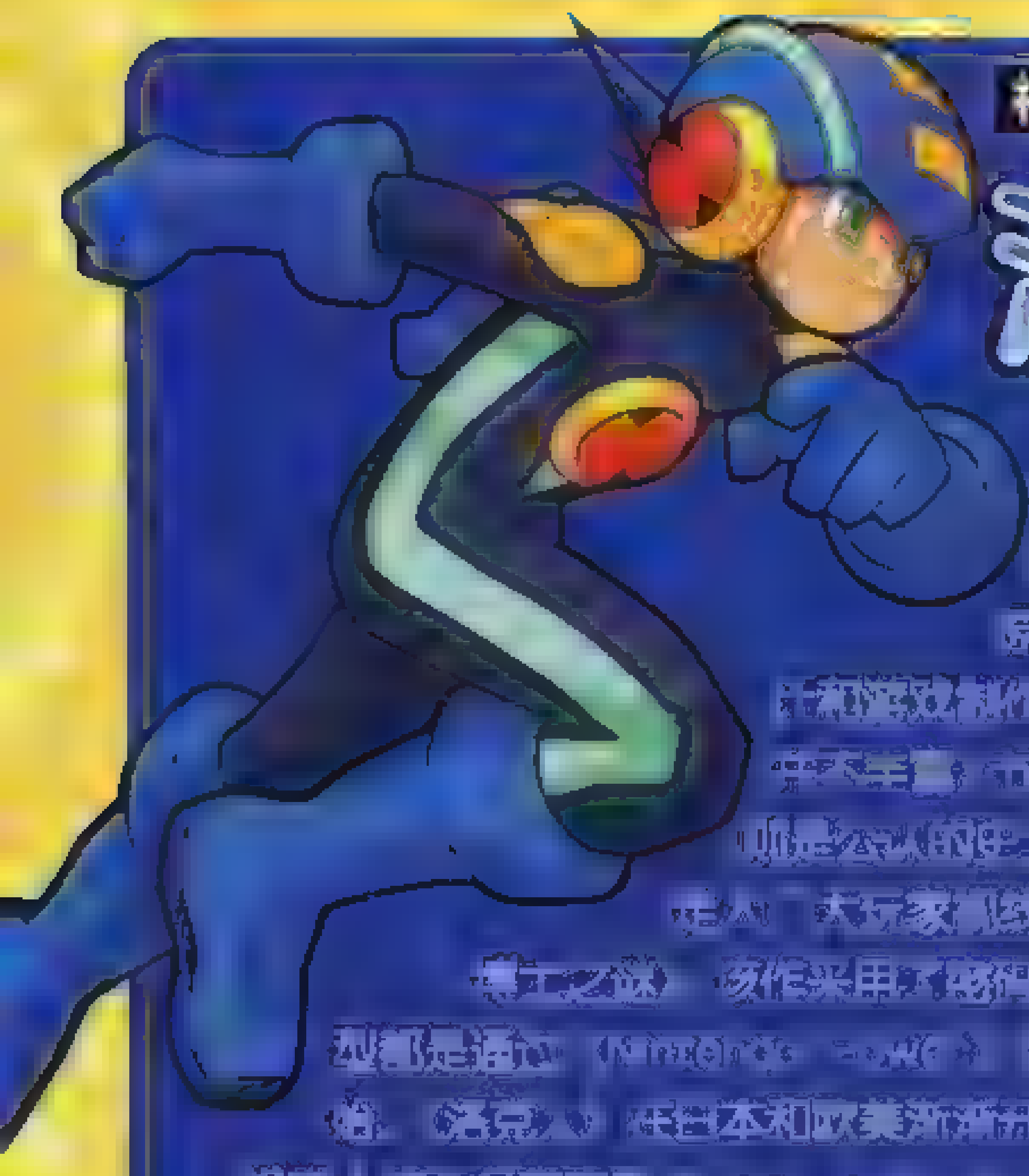
Namco在1986年推出的著名迷宫游戏《多鲁亚加之塔》也加入了史莱姆这个经典怪物。该作中出场的绿色史莱姆也是非常弱小的杂兵级怪物。

《巫术》

发售于1979年的《巫术》是当今RPG游戏的开山鼻祖，这款根据《D&D》规则制作的电脑游戏很自然的引用了《D&D》中的怪物，史莱姆当然也不例外。一直到《巫术8》，史莱姆依然是该系列中的重要怪物，因为是很弱的怪物，出现频率很高，因此也有相当高的知名度。

《史莱姆总动员 冲击的尾巴团》

为《DQ》做了十几年配角后，2003年11月14日，史莱姆终于翻身成为主角。不鸣则已，一鸣惊人，《史莱姆总动员》中一下子出现了一个庞大的史莱姆家族，可以说是彻底考验史莱姆魅力的一部作品。该作销量将近40万套，对于这样一款小品级游戏而言是相当令人满意的。



相关游戏销量 | 2100万套以上

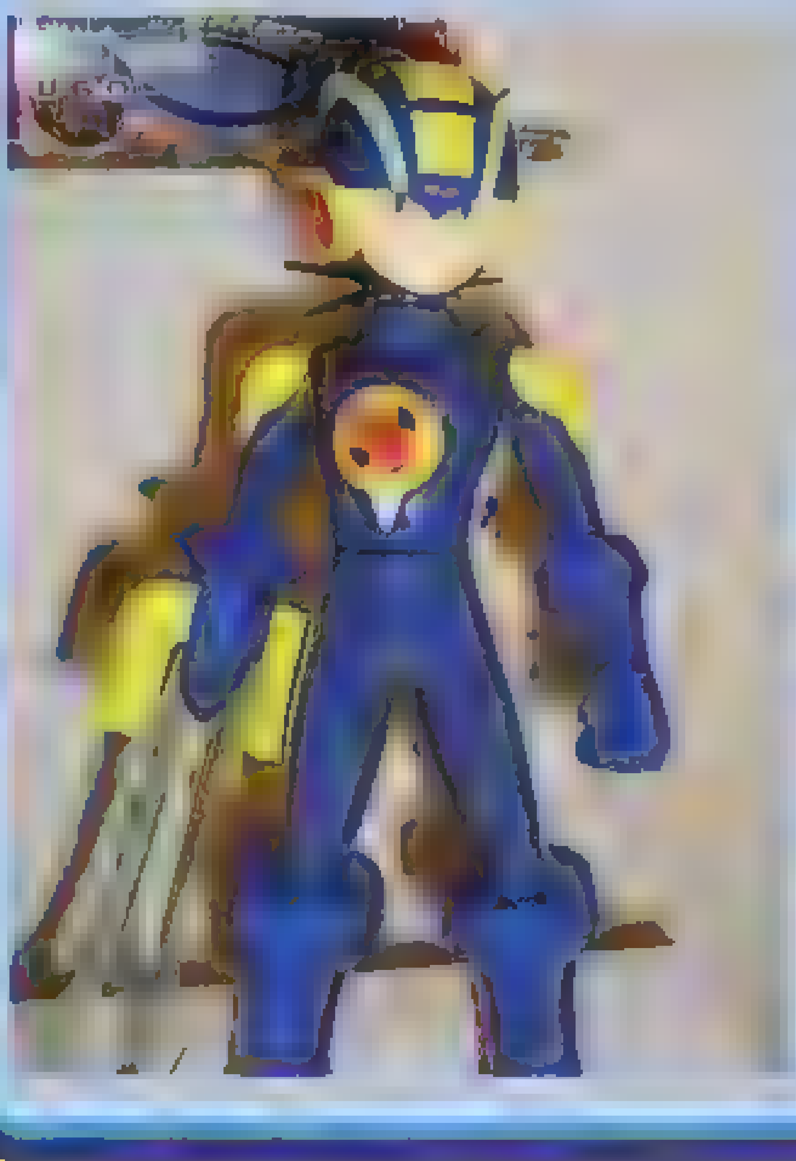
洛克人 10

[illegible]原创游戏[illegible]游戏内容[illegible]洛克人[illegible]在日本和欧美渐渐开始走红。

洛克人这个名字来自[illegible]是洛克人的妹妹[illegible]洛克人的名字是“Megaman”，因为“Rockman”在英文中的意思是[illegible]。从《洛克人2》开始“《洛克人》系列”开始大规模扩张，相继衍生出《洛克人X》、《洛克人Dash》、《洛克人EXE》、《洛克人ZERO》等，目前已经推出了[illegible]多款游戏，形成了一个蔚为壮观的庞大家族。

周边

《洛克人》在日本的第一部OVA动画是1994年的《洛克人 向星祈愿》，不过在此之后就没有什么作品推出了。一直到2002年3月4日，为了庆祝洛克人15周年，《洛克人EXE》才开始在日本播出。这部动画的人气相当高，也对GBA版同名游戏起到了很好的促进作用。《洛克人》的漫画作品相当多，其中又以有贺ヒトシ参与制作的作品最为著名，有贺ヒトシ从上高中时就已经开始参与制作《洛克人》漫画，到如今已经有十几年的时间。洛克人的相关玩具主要以人物模型为主，根据《洛克人EXE》中“PET”电脑情报终端制作的可更换芯片的小型数据机也是非常热卖的产品。



代表作品

《洛克人》系列

“《洛克人》系列”无疑是洛克人家族最为庞大的一个分支，目前总共推出了20多款游戏。从《洛克人7》开始该系列才进入SFC时代，其中《洛克人8》更是加入了片头动画和主题曲，游戏中还有不少过场动画，完全达到了PS和SS的水准。GB上的《洛克人World》则是由正统“《洛克人》系列”某几款游戏组成的混合版。

《洛克人X》系列

1993年12月诞生于SFC的“《洛克人X》系列”的玩家年龄层定位比正统系列更高，洛克人的形象从儿童进化为少年，剧情方面更具深度。该系列中所有的BOSS形象则是以动物为设计原型。新主角“X”是莱特博士设计的第一个具有思考能力和感觉的新时代机器人。从《洛克人X4》开始该系列进入了PS时代。

《洛克人Dash》系列

1997年12月18日在PS上诞生的《洛克人Dash》是该系列的首个3D化作品，这是一款A·RPG，游戏方式与以往完全不同。该系列中洛克人是一位叫做Rock Volnut的人类少年，经常以脱去头盔的形象出现，与其他系列有很大区别。该作的美版叫做《Megaman Legends》。可惜由于销量不佳，该系列总共只推出了4部作品。

《洛克人EXE》系列

《洛克人EXE》是在GBA上诞生的一个新系列，目前已经成为洛克人家族的绝对主力。该系列的游戏类型为A·RPG，并且以RPG成分为主。芯片的收集则是本系列的重要卖点。《洛克人EXE3》开始借鉴《口袋妖怪》的成功经验，推出两个有一定区别的版本，最新作《红日·蓝月》仅在日本的销量就突破了百万套。

《洛克人ZERO》系列

同样诞生在GBA平台上的《洛克人Zero》是较为传统的横卷轴平台动作游戏，从《洛克人X》中就开始拥有大批FANS的ZERO终于成为主角。该系列保持了一贯的高难度，主副武器系统也很有特色。

游戏立方

GAME

VOL.070
栏目主持：多边形

最近天气凉了不少，不过游戏立方可没有因此而降了温，本期的多边共享内容丰富，除了多边共享之外，“友情推荐”小版块再次复出，由泰坦君为我们介绍一款不错的国际象棋游戏。游戏专页方面与上期相同，是沙罗的《火纹》，多边形的《MGS》专页暂停一期，招牌栏目“SOUL的秘密花园”依然精彩。下期是2005年1月A，游戏立方会随众栏目一同改版，如果各位有什么好的创意，请踊跃发言哦！

多边共享区

Enter the Game

NDS周边始动！

俗话说：“兵马未动，粮草先行。”这句话可以引申理解为在做事之前必须做好充分的准备。在12月2日的日版NDS发售之前，头脑精明的日本人已经开始生产各种周边了。一家名为Kids Factory的公司目前公布了数款将与NDS主机同时发售的携带包，让玩家可以事先就为自己的主机准备一个舒服的家。其中一款是可以同时收纳主机本体以及变压器的“3D网纹DS包”，而另一款是能够对应肩背、腰胯等各种户外携带方式的“动感DS包”，价格从945日元到1580日元不等。两款携带包的设计都相当时尚，你是不是也想买一个呢？【阿修罗 提供】

RIKKI自认对李小龙情有独钟

10月30日晚，为纪念日本音乐信息中心成立5周年暨日本国际交流基金会北京事务所成立10周年，第五届日本音乐FANS大聚会在民族宫大剧院激情登场，来自日本的众多艺人以其精彩表演与现场狂热歌迷的欢呼雀跃交相辉映。作为当晚表演名单中惟一的一位女歌手，以《最终幻想X》主题曲《素敌だね》为广大游戏玩家所熟知的RIKKI在幕末登台献歌，她的演唱风格将传统的海岛民谣和流行音乐融汇一体，令歌迷们为之倾倒。RIKKI当晚的穿着非常朴素纯洁，举手投足间均显露出其温柔的性格。然而没想到，当谈起她对中国的了解时，这位在温暖的日本奄美岛长大的娇美女孩却一字一句坚定地说：“我从小就很爱很爱李小龙。虽然我无法具体回忆起他的哪部电影给我的影响最大，但我可以肯定地说，他的片子曾经深深地感动了我，至今我仍然对功夫片情有独钟。”有趣的是，同行的日本著名乐队组合Sign在接受记者采访也表示：“在这里让我们有置身于成龙的功夫片中的特别感觉。”看来中国功夫片对日本人的影响的确是相当深远啊。【D·S 提供】

游戏公司名称的由来（最终回）

自UCG杂志第113期及第116期刊登的前两回之后，由SOUL为各位读者大人总结的“游戏公司名称的由来”终于要进入“最终回”了，这次的最终回可是集合了众多大家喜闻乐见的游戏界大腕哦！

FromSoftware 组合词即“From”+“Software”（软件），前一个词“From”其实源自计算机开发语言COBOL中的一个关键词。FromSoftware今年真是动作频频、引人注目啊，不但要连出3款《装甲核心》游戏，还正在制作动作版机战《A.C.E.》，另外Xbox上的《钢铁之狼 混沌》也获得业界的一致好评。

Hudson 源自在日本最著名的蒸汽火车“Hudson C62”，因为社长工藤浩很喜欢Hudson C62，所以就将自己的公司命名为“Hudson”了。Hudson最风光的时候应该就是上世纪80年代末推出PC E主机时，现在最受关注的游戏应该就是《天外魔境Ⅱ》了。

Namco 明年就要50岁的Namco公司前身是“中村制作所”，英文就是“NAkamura Manufacturing COmpany”，随后“中村制作所”改组，取这几个英文的开头之后就组成了新的公司名“Namco”，这种取名方法是日本公司最常用的。对于Namco，SOUL最期待的是《铁拳5》。(\^o^/)

任天堂 因为都是中文，小时候就觉得“任天堂”这个公司名比较亲切，而且经常有“任性的天堂”这样的联想……不过“任天堂”应该是按“任天”+“堂”分拆的，毕竟是百年老店，“任天”是取自日语中的“**人生一寸先は闇、運は天に任せ、与えられた仕事に全力で取り組む。**”（未来总是未知的，命运则是由上天安排的，我只能尽全力做好自己的工作）这句话，其意思就相当于汉语里“谋事在人，成本在天”这句俗语。“任天堂”后面那个“堂”字则和古时候中文“堂”的用法相同，有“商店、商家”的意思，可以理解为现在的“公司”吧。

SNK 和前面的Namco一样，来自原公司名英文的缩写，SNK原名“新日本企画”（Shin Nihon Kikaku）。虽然日本方面SNK现在的名字叫做SNK Playmore，不过其分设于全球的子公司，都是以SNK NEOGEO命名的。

Sammy 说起来你可能想不到，Sammy这个名字来自其原社长里见治的昵称，“里见”的发音是“Satomi”，不过他被昵称为“Sammy”……注意，SEGA与Sammy虽然成立了SEGA Sammy Holdings公司，但SEGA与Sammy这两家公司仍同时存在。（里见治现在是SEGA Sammy Holdings集团的社长）

SEGA 这个现在可能已经有很多人知道了，SEGA的前身叫做“SErvice GAme Japan株式会社”，后面就改成了简洁的“SEGA”了。

Sony 来自“sonny”一词，“sonny”有“小家伙”的意思，同时也和“sonic”（有“声音的、声波的”之意）前缀相似，既顺口，又算是与自己所从事的音乐播放产品有关。后来由老社长盛田昭夫去掉一个“n”字，成了现在的Sony。

Square “square”在英语中有“广场”的意思，取这个公司名就有“集中精英的广场”的意思。

Taito 其前身为“太东贸易株式会社”，后来就以“太东”的发音(taito)为社名了。Taito前几年最有名的作品是“《电车GO!》系列”。

Takara “takara”就是日语中“宝”字的发音，总部Takara的公司位于东京都葛饰区“宝”町，所以就以“宝”为公司名称。【SOUL 提供】

©2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. ©2004 Nintendo

SEGA名作再现

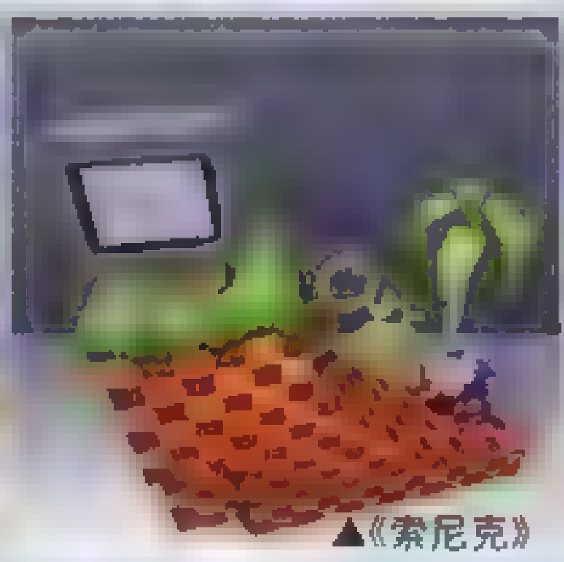
虽然SEGA由于经营不善而导致了现在的“惨况”，但我们不能否认SEGA曾经推出了无数让我们留下深刻回忆的作品。尤其是在MD时代，大量的名作都给我们留下了难以磨灭的印象。《火枪英雄》、《格斗三人组》等数之不尽的作品令人难以忘怀。在日本方面，有不少SEGA FANS为了能让这些美好回忆再现，因此计划制作几款MD名作的小模型。可惜由于各种条件限制，最后虽然完成了设计图，但却一直未能完成实际的模型制作。不过仅仅从这些设计图就可以看出，制作者们真的非常用心去制作。下面放出这些图片，让大家饱一下眼福。【猫太 提供】

▲《格斗三人组》

▲《格斗三人组》

▲《皇帝的财宝》

▲《火枪英雄》


▲《索尼克》

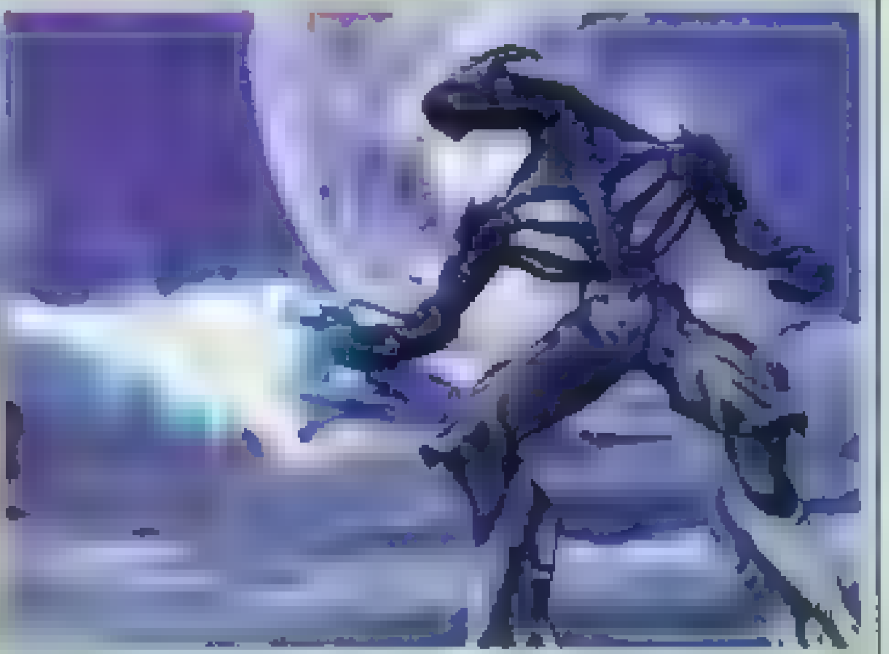
▲《战斧》

PS2版的《光环》

没有哪家游戏公司从成立那天起就知道自己今后要走的路。《光环》对于Bungie这个小公司来说，无疑是一个被寄予厚望的项目。作为数以千记的第三方厂商大军中的一个无名小卒，Bungie在《光环》制作之初，将其定位于PC/PS2的多平台FPS，开始兢兢业业地工作——直到有一天，微软走到Bungie面前说：“把《光环》交给Xbox吧，我喜欢这样的游戏。”于是，《光环》一夜之间成为了“Only for Xbox”，Bungie的好运气也从此开始——《光环》全球400万套的销售成绩，没有几个游戏能够达到。不过，历史还是忠实记录下了《光环》的成长轨迹。现在我们看到的这些图就是PC/PS2版《光环》初公开时的游戏画面。【GOUKI 提供】

▲士官长首次登上北美游戏杂志的封面。不过造型和后来的Xbox版有比较大的差别。

▲最初的疣猪号，质感要比Xbox版差很多了。


▲这个是星盟艇长吗？

友情推荐 赛钮

国际象棋大师 | Xbox | Ubisoft | TAB
Chessmaster | 2004年10月26日
Xbox Live

关于国际象棋游戏

正如大家所看到的，UCG似乎很少介绍棋类游戏给读者，主要原因是国内流行的象棋和围棋方面都没有出现非常优秀的游戏，当然围棋是因为电脑棋力不够，象棋则是因为国外没太多人研究。而国际象棋游戏近年来发展还是很迅猛的，软件素质也相当不俗。中国国际象棋女队刚刚卫冕第36届国际象棋奥林匹克团体赛冠军，国际象棋在国内普及速度也有所增加，今天我就在这里介绍一款国际象棋游戏给各位读者，当作是那些打打杀杀的游戏娱乐之后，为修身养性之用吧。（笑）

棋力以外的要素

事实上，近几年出品的PC版本国际象棋游戏的电脑棋力已经相当高，不会输给任何国际大师级别以下的棋手（对此欧美有大量的相关报道），所以一款国际象棋游戏如果只是单纯地提高AI水平，恐怕不会有多少人问津——普通的国际象棋爱好者已经远远不是电脑的对手了，他们并不需要为了AI的提升而购买新的游戏。于是相关的厂商开动脑筋，想出了不少出奇制胜的法子，比如有趣的对弈界面、多风格的电脑对手以及最重要的教学模式。在所有这些方面，包括棋力在内，“《国际象棋大师》系列”都是当之无愧的佼佼者（《Fritz 8》没有登陆家用机）。10月26日发售的《国际象棋大师》Xbox版本采用了最近刚刚发布在PC平台上的《国际象棋大师 第10版》（《Chessmaster 10th Edition》）的算法和图形引擎，对PC版进行了一些简化，下面就让我们看看这款游戏的魅力：

・**丰富的教学模式** 无论是对国际象棋一窍不通的新手还是有一定棋力的爱好者都可以从中获益。教学课程分为经典指导（Chessmaster Classic，该系列传统，PC版从基础知识教起，包括开局、中盘、残局战术，还包括一些测试题和对局分析）和国际象棋特级大师拉里・克里斯蒂安森（Larry Christiansen，1956年6月27日出生于美国加州）的真人教学。

・**扩展性很强的训练模式** 包括快速提示（以自然语音提供当前棋局形势分析和几步之内的建议），对局分析以及错棋警告。错棋警告可以在你走了一步合乎规则但是又犯了大错的棋时提醒你。训练模式允许玩家自由选择对手的风格和棋力、开局方式、棋盘棋子、时间规则等等。

・**能推算棋力的级别赛模式** 该模式允许玩家自创角色、胜负积分累加制度遵循国际大赛规则，经过若干局级别赛后玩家可以大致检验出自己在《国际象棋大师》中的等级分（Rank），进而推算出实际棋力。

・**超过180个AI对手** 这些对手拥有不同的行棋风格和棋力等级，可供不同级别的玩家选择使用。

・**超过60种不同的预定联赛** 可以制定自己的联赛方案。

・**超过500局有注解的经典对局** 这些棋局的选材横跨5个世纪。

・**随机生成的测验题** 如两步内杀王（Mate In Two），或找出双杀（Fork）等题目，锻炼玩家的观察力。

・**三个特别的3D动画棋盘** 除了动画棋盘外，本作还拥有众多经典3D棋盘，包括了各个时期各个国家的经典棋具，如水晶玻璃、琉璃、经典木制、木刻、古代雕像、近代雕像等等，且全部可以360度自由旋转视角。

小知识 棋手的称号

在国际象棋界，棋手有三种终身名誉称号，分别是：国际棋联大师（FIDE Master，FM）、国际大师（International Master，IM）和国际特级大师（International Grand Master，GM），其中国际特级大师是最高级别的称号，在中国传统围棋称号中相当于职业九段（不涉及棋类本身的复杂程度，单就称号而言）。PC平台的《国际象棋大师 第10版》中最高棋力AI为……的“The King Version 3.33”，Xbox版本使用的最高棋力尚未公开，想必也是这个水准……是哪位玩家有幸赢了它……

3DM-SM

问题小卖部

胜负师：你好。我今年七岁，喜欢《忍者神龟》的动画和PS2的游戏，我只知道达芬奇和米开朗基罗的出处，请问另外两只神龟名字的出处。【吕春秋】

小吕弟弟今年才七岁，颇为好学啊！不要光顾着玩游戏，学习也很重要哦！这里就帮你小小的上一课吧。(笑) 如果没记错的话，另外两只神龟叫多那泰罗和拉斐尔，出处同样是文艺复兴时期的艺术名家。多那泰罗（Donatello，1386～1466），意大利15世纪最伟大的雕塑家之一，文艺复兴初期写实主义的创始人，其作品体现了那个时期意大利人文主义所设想的新人形象，对当时及后来的雕塑与绘画产生了深远影响，可以说是文艺复兴雕刻界的前导者。拉斐尔（Raffaello Sanzio，1483～1520），意大利著名画家和建筑师，年少时师从翁勃利亚（Umbria）派画家贝罗津诺（Perugino）学画。在翡冷翠时期，汲取15世纪绘画精神和达芬奇的技法，逐渐形成圆润柔和的风格，常用世俗化的描写方式处理宗教题材，充分体现了安宁、和谐、对称及恬静的秩序，他与达芬奇和米开朗基罗并称文艺复兴时期的三巨匠。

各位小编：你们好。我想问一下在《新魂斗罗》里能否打出LUCIA这个上一代的女角色，如果能请问达成条件是什么，谢谢！祝UCG越办越好！【KRAKEN】

《新魂斗罗》中是可以使用上一代角色LUCIA的，只是达成条件方面有些苛刻。首先是选择Normal难度，在18分钟内完成前五关，就可以选择LUCIA；而LUCIA II的出现方法则是全关卡击破率100%！本期Gamehalo的热血最强栏目中，收录了由炽天堂攻略组的两位ACT达人提供的双打100%通关极限影像，各位玩家可以好好参考一下。

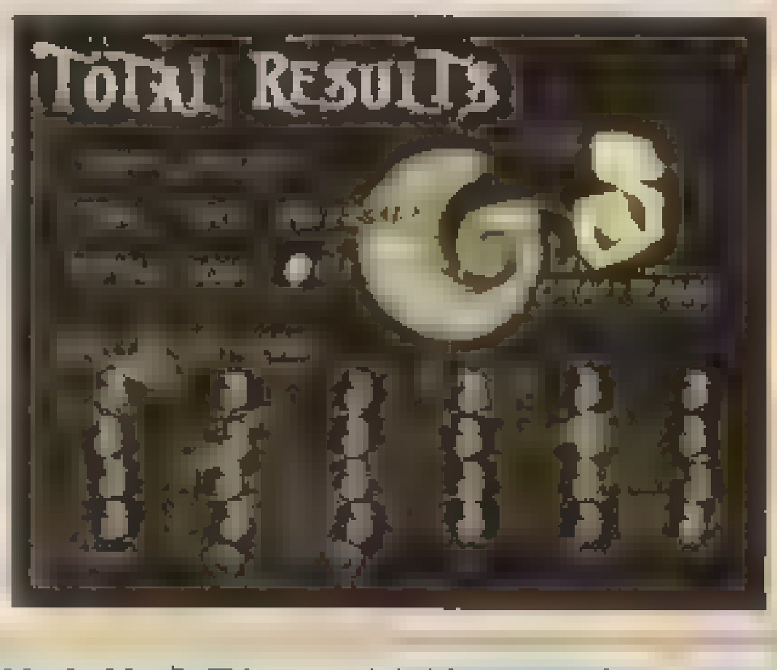
胜负师大人：我是《游戏机实用技术》的忠实读者，你们每期刊物都精彩无限，希望游戏机能越办越好！我在玩《FF X－2》的时候遇到难题了，请帮帮我好吗？我本来想得到小猫抓抓，我已经按照攻略做了，也玩够40多个小时了，但是在SL2开始的飞空艇上，我把小鸭推上电梯，它给我的却是HP限界突破，而不是小猫抓抓，不知道还有什么其他条件是我缺乏的呢？为此我很苦恼，所以，请大人帮忙，不胜感激！【sherromsr】

这个问题我请教了编辑部《FF X－2》的权威纱迦阁下，他指出，您玩的应该是美版或国际版，可能是因为此道具太过强悍，所以在这两个版本中小猫抓抓的拿法发生了变化，增加了些难度，需要打过贝贝鲁百层迷宫第40层的BOSS后才能拿到。其他条件还是一样的。

胜负师，你好！最近我在玩PS2的《圣诞夜惊魂》，玩起来很有Capcom的风格，而且这个游戏的音乐非常棒。不过我对于动作游戏比较苦手，通关之后的评价只有B。听说S级评价可以取得特别的隐藏服装，请问ACT达人胜负师，如果才能取得S级评价呢？【杰克】

《圣诞夜惊魂》的S级总评在了解方法之后并不算困难。游戏的流程是以《鬼泣》式的关卡制推进的，关卡可以反复挑战，最关键的是关卡的评价可以分段取得。所谓分段取得是指关卡中的各项指标的S级评价可以分几次来取得，具体来讲，每关的评价指标分别是完成时间、最大连击数、受伤次数、惊吓回数，我们可以在第一次进行某一关卡时只追求连击数和惊吓数达到S级评价，（可在隐藏房间赚取这两项指标）对关卡流程熟悉之后再挑战完成时间并减少受伤次数，将各项指标分别达成S级，那么关卡就会是S级。全部关卡都可以用这种方法来取得S级评价，但这样总评也只是A级，我们还必须完成两个隐藏事件才能达成通关时S级的总评。（注：如果是接通关存档继续游戏，需要在完成两个隐藏事件后再打一次最终BOSS，这样总评才会变为S。）

隐藏事件1：在第7关回绞刑树旁找莉莎对话，会触发给博士做迷汤的事件。这个事件需要找3种材料。イヌホオズキの实在绞刑树右上方尽头处的一个墓碑前找到；カエルの息是在研究所电机左边的青蛙养殖场内捉一只吐绿气的青蛙，比较麻烦；ムシのイボ很简单，在商店里花1000块购买。把材料交给莉莎后，事件完成。



隐藏事件2：在第12关去找博士拿工具时，与博士和他的助手分别对话，会触发给博士助手找寻丢失的食物的事件。这个事件很简单，进入研究塔后面的下水道，打败大蜘蛛，把食物交给博士的助手即可。

胜大哥，您好！小弟的日版PS2购入三年，未加直读，仅有七八张正版游戏，并有原装光枪一把。年底想购置《化解危机》之新作《危机地带》，看过前两期特快专递介绍，美版已经发售，不知可有日版发售以及发售日确定的消息？特此请教，盼回复。祝UCG越办越好！【zxin】

如果在网络BBS上，我们通常把这样的提问叫"问题＋炫耀帖"，呵呵！《危机地带》在今年E3上有试玩，但在TGS上却没有，可以看出其主攻市场是在欧美，所以美版才会比较早就发售了。至于日版，从来自日本官方的资料来看，即使是"2004年冬"或是"2005年春"这样的模糊的发售日也还没有确定下来，所以您只有耐心地等待了。

胜负师，您好！请问一下《NBAlive2005》的90年代明星队中为什么没有乔丹啊？如果是作为隐藏球员的话，那怎么样才能让他出来呢？谢谢您，务必要回复啊！我可是他的超级FAN啊，我都打了一个多月了还没有结果呢！【李轶】

非常抱歉地告诉您，《NBAlive2005》里是没有乔丹的，原因很简单，因为版权！体育游戏的实名版权经常让游戏开发商伤透了脑筋。乔丹的姓名和肖像使用权并不属于NBA，（同样的例子还有巴克利）所以如果EA要在NBA游戏中使乔丹出现，就要另外支付高昂的费用。双方在版权方面无法谈拢，就只能在游戏中采用一些折中的办法，比如设计一个能力相貌与乔丹十分接近的"99号"球员，前面有多作《NBAlive》均是如此。这与"《WE》系列"中荷兰队无法实名化的情况颇有些相似。

胜负师大人您好：在下有一个问题想请教您，《战国无双 猛将传》中，那些宝物的能力上限是多少？我按照贵刊的方法拿到了+44的天照珠，+74的武尊环，+73的卑弥乎符和+74的河童御守，还有多少的升值潜力？急切等待您的回答！【熙罗】

在《战国无双 猛将传》中，体力、无双类宝物的能力提升上限为+50，而攻防能力类宝物的能力提升上限为+75。

大家来找碴

小负没胜你不好！我现在投诉猫太他做的《幻想水浒传》有错误，就是关于天间星的加入方法，攻略上说是必须在打骑士团的那个岛（就是主角初次登场的岛）以前进会议室才能发生舞之船的事件，可我是打完以后才出现的，当时以为没有集齐108星我都没有打下去的心思了，恨死猫太（想把他头上的猫猫抓下来）。【mengtop】

这个的确是一个时间上的错误，正确的说法应该是"在游说与夺回各地领土期间"。因为在夺还了オベル王国后，会议室会堆满了人，这时进入就不会发生任何剧情了。小猫猫已经虚心地承认了他的错误，请大家原谅，他头上的猫猫就暂且保留一下吧！（>_<|||）

长得不是一般帅的胜负师大大！求助！《风之杖》中第24号藏宝图怎么得啊？你们以前的攻略上说是照相大师助手事件的奖品，我完成了他要求的事件，可他死活不给！望解答！谢谢了！【caishunxiyang】

从风车上用德库树叶飞到照相大师家二楼，从楼梯下来后给正在幽会的大师和情人照相，最后把这张相片交给岛上喜欢嚼舌根的两个妇女看即可获得24号宝图。当时阿修罗在制作攻略时，时间非常紧，可能是在记录时出现了错误，还请大家谅解。[大家如果在攻略中发现问题和错误，请来信告知，我们会在"大家来找碴"小版块中更正或说明]

©Touchstone Pictures Developed by Capcom

邪魔院

让你体会语言的魅力!

皆（みな）さん、こんにちは、邪魔天使（じゃまてんし）です。（大家好，我是邪魔天使。）

有许多玩家说为什么我老是要翻译这一句，他们已经纯熟于胸了。要翻译自然有它的道理，毕竟也要为那些新加入我们这个集体的人着想啊，所以这句话以及它的翻译我还是会继续写下去的。

有读者来信问，说看了我们合刊的DVD后，上面那个采访日本玩家的小编是不是小邪我，呵呵，正是小邪我啊。记得当时已经在会场里转得晕头转向，出场采访是头昏眼花，差点说错，真是好险。（ _ b）其中与在下最投缘的就是那5名女性玩家，因为大家都是保志总一朗的FANS，所以谈话自然轻松了许多，她们还问我明年还去不去呢。（汗……）不过去了日本，小邪我才知道“活到老，学到老”、“书到用时方恨少”这些名言的真谛，看来我还是未够班啊。

经典台词

这次的游戏台词自然是围绕最近最火爆的游戏《死或生 Ultimate》啦，说起来小邪还是编辑部第一个入手该游戏的人呢。(^_^b) 首先完成服装的自然是全男性角色，女性的……看有没有时间和心情了。

-プロレス最強（さいきょう）。

—— puroresu saikyou.

——职业摔角最强。

巴斯大叔果然是个执著的摔角选手啊，46岁的“高龄”还这么活蹦乱跳，不过说起来小邪在《DOA》里面最喜欢的角色就是这个有些孩子气的大叔了，真是激萌啊！

-これ以上（いじょう）困（こま）らせないでくれる？

—— koreijyou komarasenaidekureru.

——你能不能不再烦我了？

绫音真是一个cool女啊，话说回来，她是我在《DOA》里面惟一喜欢的女性角色，冷艳加上实力，头发又是我最喜欢的紫色，绝赞！顺便说一句，她也是偶们的卡伦陛下最喜欢的《DOA》女性角色哦。(^_^)

誰（だれ）にも止（と）められん！

—— da nimo tomeraren!

——谁也不能阻止我！

酷！果然这种酷哥要找绿川光大人来配才能体现其性格！这句话中的“ん”是日语古文中的否定助动词“ぬ”（现代日语中是“ない”）的口语形式，大家不要弄错了。

爺（じい）さん、手加減（てかげん）はしねえ。

—— jiisan,tekagen ha shinee!

——老爷子，我是不会手下留情的。

编辑部一致称这位先生是“找水的”。什么！你不知道！那还是回去复习复习一下《七龙珠》吧。提示，悟空第一次参加的天下第一武道会上的某人。

——負（ま）けられんのだ、友（とも）のためにも。

—— makerarennoda,tomo no tame nimo.

——为了朋友不能输！

看来看去隼龙最好看的衣服还是1P的“忍龙装”，当然，第9套衣服也很酷的。

游戏实用单词

レベルアップ

RPG玩家最喜欢看到的东西，这就是常见的LV UP了，俗称升级。当然，它们原来是英文，就是Level Up。

チーム

英文中的team，队伍的意思，最近见到这个单词当然是《网球王子 最强队伍结成！》了。当然，《DOAU》里面也有组队战的。

コーチ

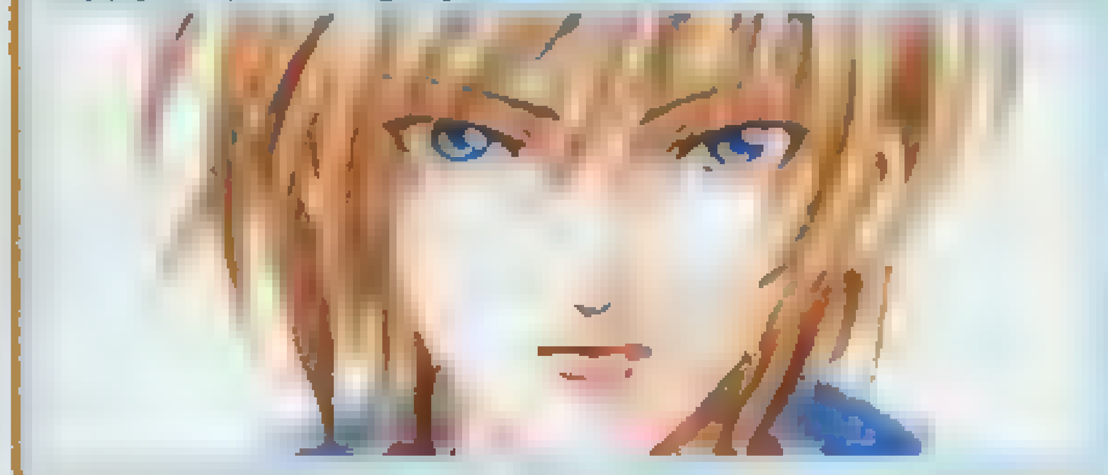
英文中的coach，教练的意思。玩《球会》的玩家应该经常见到这个词吧。日语还有一个词是教练的意思，那就是“**監督（かんとく）**”，不过“**監督**”还有导演的意思。

押（お）す

意思是推，游戏解谜的时候经常看到这个词，一般来说接近能推动的道具就会显示出这个词了。“拉”的话就是“引（ひ）く”。

付（つ）き

附带什么意思，通常接在一个名词后边，表示附带前面东西。比如“**シャワー付き**”就是说这个房间带有淋浴，“**フィギュア付き**”就是说附带一个手办。



日本文化一角

空手（からて）

也就是我们所说的空手道。空手道是将中国的拳法和冲绳的武术相结合而产生的一种武术，最早它是一种护身术的身分而出现的。顾名思义，空手道当然是用空手，不用武器，搏斗时用拳、膝和脚进行攻击。基本招式有突、守、蹴和膝顶。空手道的比赛分“**組手（くみて）**”和“**型（かた）**”两种，组手的比赛如果中了有效的突技和蹴技就能得分，实招在快打到对方身体时是不能中途收招的；型的比赛既可以是一人战又可以是团体战，而判定的基准是技的正确、姿势以及气合。空手道并不只是仅仅强调强大，也非常重视精神方面的锻炼。

合気道（あいきどう）

合气道起源于古代中国，日本人在将“气”的概念与神道结合之后就创立了合气道，成为了日本独特的武术。合气道也是不使用武器的武术之一，其战法是不用太大的力气，以拧对方手脚以及关节和用当身技将对方打倒。另外，在习得了合气道特有的呼吸法之后能够将技的威力发挥到最大，并且合气道的基本技不论男女老少都能练，是一项很大众的技巧。合气道在精神修养方面也有一定效果，现在主要是作为一种锻炼身心的健身法而流行于世。

柔道（じゅうどう）

柔道是日本的代表格斗技巧，它是在大约100年前，由嘉纳治五郎将古代流传的武术改良之后发展而成的。嘉纳治五郎还创立了讲道馆柔道，并将它发展成了一项体育运动。柔道的特点就是很好地利用对手的力量和体重来打倒对方，技大致分为投技和擒技。柔道选手的级别看他们腰上缠的带子的颜色就能分辨得出来，最下段的5级是白带，初段到5段是黑带，9段到最高的10段是红带（女子的红带是带两条白边的，这还是看《功夫旋风儿》才知道的呢）。在第二次世界大战以后，柔道在欧美各地普及开来，并成为了奥林匹克运动会的正式项目。并且，加入1951年成立的国际柔道联盟的国家已经超过了150个。

日语Q&A

Q：经常看到小邪你说“萌”这个词，这个词到底有什么意思啊？

A：“萌”这个词来自日语的“**萌（む）える**”，原意是发芽，后来引申到看到听到某个事物就对其抱有一种兴奋的感情，比如说小邪我是“大冢明夫激萌”就是说一听到大冢明夫的声音就很激动。这是一个意会多于言传的词，日语中还形容一个人或一个事物是“**萌々**”，就是说这个人或事物很吸引人。

栏目主持 沙罗

火焰之纹章 专页

各位好，《火焰之纹章》的专栏已经是第二次跟大家见面了。在这里我得提前向大家说一声：由于《掌机王SP》上已经有了“火纹大陆”这么一个栏目，且其中的内容主要以介绍GBA的《FE》三作为主，因此在杂志上，我则会以GBA之前的几部作品为主进行介绍，希望大家能够满意。言归正传，上一期的专页大家觉得内容如何呢？如果您有更多想了解的内容或已经了解、但希望能与大家分享的有趣内容，欢迎一起来信告知。

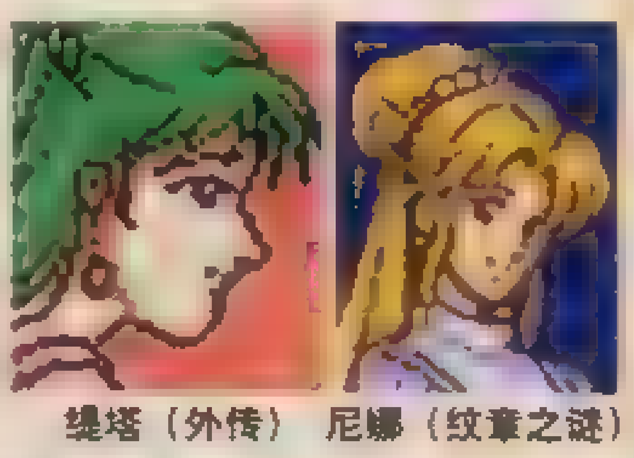
你知道吗，《FE》的各种秘密？（之二）

《纹章之谜》中的黑骑士

卡缪=基克=希利乌斯？被谜团包围的男人

如果问到在《纹章之谜》的世界中，有哪些人直到游戏通关时还充满了谜团的话，那么有一个人的名字一定被提到　卡缪。在FC版的《暗黑龙与光之剑》中，卡缪的肖像与《外传》中登场的一位名叫基克的角色的肖像几乎一模一样　难道两个完全不同的人，长相竟然会如此相似？到了《纹章之谜》第一部中，卡缪再次登场，经过了美工全新的描绘后，他的样子也变得更加英俊潇洒了。不过，真正的关键还是在第二部　他以神秘的旅者身分加入了我方，而且头上还戴了个面具。虽然在游戏的最后，我们已经可以肯定他就是卡缪，但如果不是看了《外传》的故事的话，有又谁，会知道他在第一部和第二部相隔的这段日子里，做了些什么呢？在第一部中，原本应该已经死去的他，又是如何活下来，甚至还一度出现《外传》中的巴伦西亚大陆的呢？这些谜团，我们至今也无法揭晓……

在《纹章之谜》中有尼娜公主，在《外传》中有缇塔……卡缪还真的是个受女性欢迎的人啊。不过，卡缪最终还是选择了离开她们的身边。不知道这两位女性以及卡缪如果有一天会碰到一起，会不会引起大陆级别的三角之恋呢？让我们祈祷不要发生这样的事情吧。（其实，沙罗个人还是很希望见到这样有趣的场面的……）

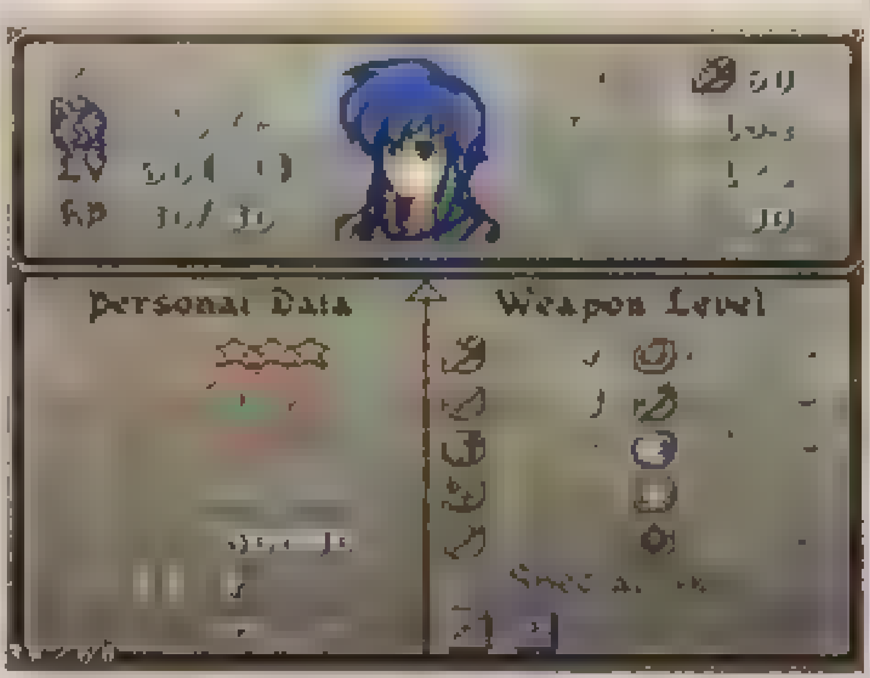


缇塔（外传）　尼娜（纹章之谜）

《圣战之系谱》禁断之恋

《圣战之系谱》中的兄妹恋早就已经是泛滥成灾，见怪不怪了。这其中，比较有名的，当属皇帝阿尔维斯和其同母异父的妹妹蒂娅多拉（这一对也许是大多数玩家心中永远的痛）、大司祭克劳德和亲妹妹希尔维娅以及拉克秀和表兄夏南这几对恋人最为著名了。不过，也许是因为游戏中的数据实在太过繁琐，BUG倒也是层出不穷，恋爱方面，最为典型的BUG便出自于塞利斯和他的妹妹这两人了。

熟悉《系谱》的玩家都知道，在第六章中，当塞利斯同父异父的妹妹尤利娅登场时，两人的好感度一开始便高达980！（满1000点时两人便会成为恋人并结、结合……）然而与其他人不同的是，两人的好感度会随着时间的流逝而下降！（每回合减少10点）。这算是制作人员为这对亲兄妹的恋爱经历设计的一个小小“回顾”吧。不过游戏中有这么一个BUG：当游戏进行到终章，让塞利斯与她站在一起时（此时的尤利娅还属于敌方，且塞利斯也还未有恋人），两人的好感度就会上升……



▲于是乎，塞利斯的状态表中的“恋人”一栏中，就会出现这么一个令人发寒的名字……

两部《暗黑龙与光之剑》的差别

在《完全事典》中我们已经提到过，《纹章之谜》中的第一部，实际上就是FC版《暗黑龙与光之剑》的重制版，这也是全系列惟一一款进行了重制的作品。FC版的《暗黑龙与光之剑》共有25个章节，而《纹章之谜》中的重制版，即是游戏的上部　暗黑战争篇则只有20个章节。

其他FC版中存在的特征

没有“下马”、“上马”这样的指令，所以在室内战斗时骑士也都是骑马战斗。

·部分FC版中登场的角色在《纹章之谜》中没有出现。

·没有输送队，地图上有存放所，但最多只能存40个道具，每存一个还要交100手续费。

·人物间虽然可以交换武器、道具，但只能给，不能取。就是说不能像《纹章之谜》那样交换道具后攻击。

僧侣只有在受到攻击的时候才能获得经验值，所以基本上都没办法培养。

·攻击速度差距大于1时会二次攻击，所以二次攻击非常多。笨重的角色受到攻击时比较不利。

·骑士系职业既能用枪也能使剑。

·龙族的攻击属于物理攻击。

·角色间没有支援效果。

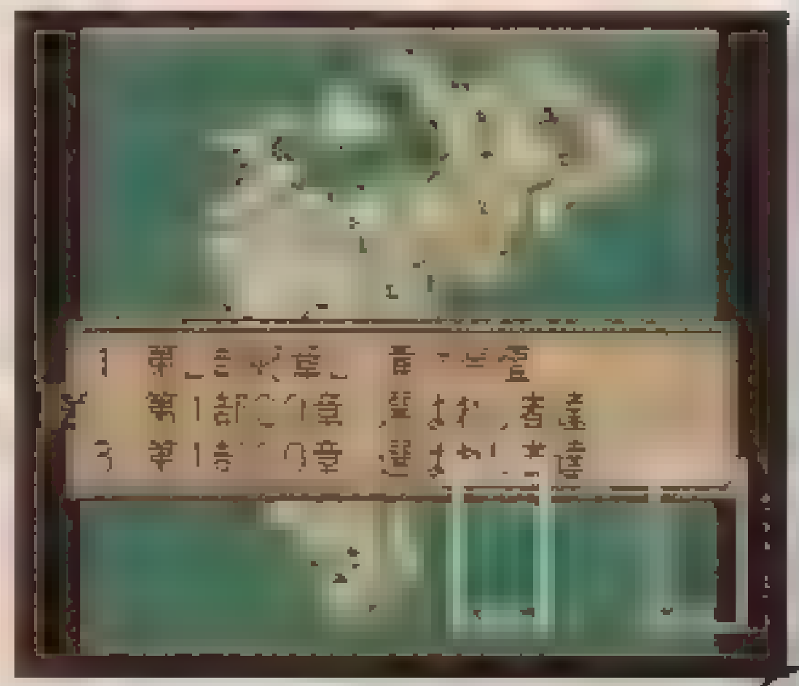
·所有敌人的幸运值都是0，有同伴加入时幸运值随机决定。

·星之宝珠可让武器耐久度不减，光之宝珠可让敌人地形效果无效，大地之宝珠通过地震可让敌我双方都受伤。无支援效果。

·马尔斯装备着专用武器奇迹之剑（メリクル）时升级的话增长能力比较多，有的能力会随机+2。

神剑（ファルシオン）可防御敌人一切物理攻击。

·敌人的武器耐久度不减。



FC版章节	名称	难度	纹章之谜
1章	マルスの旅立ち	C	
2章	ガルダの海贼	C	
3章	デビルマウンテン（Devil Mountain）	C	
4章	草原の战い	C	无
5章	オレルアンの战士达	C	
6章	ファイアーエムブレム（Fire Emblem）	C	
7章	レフカンディの民	C	
8章	港町ワーレン	B	
9章	ヘラティの火龙	B	无
10章	プリンセス・ミネルバ（Princess）	C	
11章	ノルダの奴隶市场	C	
12章	アカネイア・パレス	C	
13章	グルニアの木马队	B	无
14章	悲しみの大地・グラ	C	
15章	魔道の国カダイン	C	
16章	アリティアの战い	C	
17章	スターロード・マルス（Star Lord）	B	
18章	グルニア黑骑士团	A	无
19章	マムクート・プリンセス	B	
20章	ブラックナイト・カミユ（Black Knight）	B	
21章	决战マケドニア	S	无
22章	天空を驱ける骑士	A	
23章	闇の司祭ガーネフ	B	
24章	マムクートの王国	S	
25章	选ばれし者达	S	

©1990・1993 Nintendo
©1996 Nintendo ©1991 Nintendo
©1990 Nintendo

SOUL的秘密花园

Greg插画精选

主持人SOUL语：喜欢看《游戏·人》的读者大概看过最新一辑（第九辑）中关于美国独立插画家Greg Horn的介绍吧，他引起SOUL注意的地方就是其用美式手法表现的游戏插画，华丽的画风让人耳目一新。

&3DM-SM

THE LEGEND OF ZELDA®

ゼルダの伝説

ふしぎのぼうし

塞尔达传说 神奇的小人帽

塞尔达传说 神奇的小人帽 Nintendo Capcom A·RPG

GBA

文 阿修罗

终于等到了！相信每个GBA玩家对于《神奇的小人帽》(以下简称为《小人帽》) 的发售都已经期盼很久了吧！这款由任天堂以及Capcom两家大厂合作的原创《塞尔达传说》最新作究竟有多高的素质呢？相信大家已经领略到了。这里为大家放上游戏的方位指示攻略，以方便大家早日通关。如果大家还想对这款游戏有进一步的了解，请关注本刊近期推出的专辑《帽子里的小人国》，当中将收录超详细的游戏攻略，千万不要错过！（关于专辑的详情请注意本期封底的广告。）

游戏系统 SYSTEM

《塞尔达传说》是一款用道具来进行的动作角色扮演游戏，其特色就是种类丰富且用途多变的道具。本作的基本系统继承自GB上的系列作品，以A、B两个按键作为动态道具键，R键则为动态动作键。所谓动态道具键，指的是玩家可以自由在A、B键上设置道具，使用时只要直接按下按键就可以发挥出道具的功效；而动态动作键指的是该键（R键）能够根据状况的不同产生不同的作用。这两种按键系统都是"《塞尔达传说》系列"的灵魂系统，一定要熟练掌握才行！

按键	效果	备注
十字键	步行	可8方向移动
	跳下	在边缘没有障碍物的高台边上按住方向键就可以跳下高台
	推动	可以推动一些物体（水平／竖直）
	游泳	得到能力道具脚蹼后可以在水中移动（8方向） A键加速，B键潜水
L键	拼碎片	与拥有好运碎片的NPC或者特定物体组合出好运金币
R键	对话／观察／打开	（效果与A键相同）
	举起	靠近可以举起的物体后能够将其举过头顶
	变小／变大	跳上入口按下该键就可以变小（按R键可取消动画） 小人状态下靠近入口即可恢复至正常体型
	[illegible]	在步行中按下该键即可做出前滚翻动作
	抓住／拉伸	靠近可以抓的机关以后按下该键即可做出抓住机关的动作，在抓住状态下输入与机关相反的方向键即可做出拉伸动作
A键	道具	使用预先设置在该键上的道具
	功能键	具备对话、观察和打开等与R键相同的作用
	确定	
B键	道具	使用预先设置在该键上的道具
	取消	
SELECT	提示	遇到小人帽以后，按下该键即可从小人帽那里得到一些游戏流程的提示
START	系统菜单画面	游戏的系统菜单，分为缩略地图、动态道具和收集品界面，不同内容之间可以用L、R键来切换。其中缩略地图可以用来确认基本的地形，而动态道具界面则用来设置动态道具键的内容，收集品界面则用来确认好运碎片及心之碎片等的收集情况

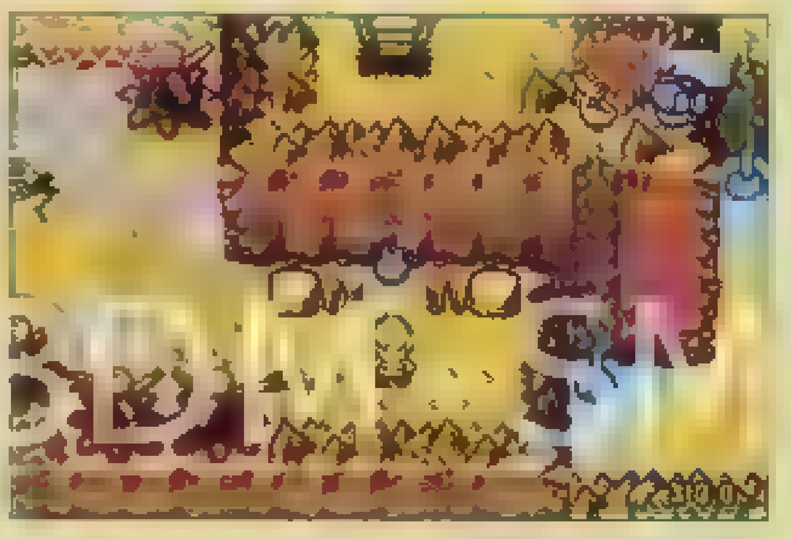
攻略透解 Guide Through

流程攻略 WALKTHROUGH

注意，本攻略为方位指引攻略，文中提到的"上、下、左、右"等方位名词分别对应GBA屏幕的上下左右，而"东、南、西、北"等名词则对应地图的相关方位。玩家只要按照文中提示的方位进行行动即可。至于游戏的剧情以及隐藏要素，限于空间原因这次的攻略不会涉及。想要进一步了解本作的玩家请关注即将发售的专辑《帽子里的小人国》。

序章 Prologue

起床后来到一楼铁匠叔叔的工房里，和塞尔达公主以及铁匠爷爷史密斯见面。爷爷则要林克将铁匠之剑交给大臣。追着塞尔达公主，林克一路向北方的海拉尔町赶去。来到城里，林克跟在公主身后逛着祭典中的各个摊位。（从现在开始就可以按START键调出系统菜单画面了。）在最后一个摊位前，公主抽中了头奖，她选择了一面小盾并把它送给了林克。这样林克就得到了盾牌。之后，两人向北方的海拉尔城赶去。在前进的路上，林克用盾牌将挡路的刺皮果发射的果实子弹弹了回去，将他赶出了道路。最后两人及时赶到了王宫里。林克刚把宝剑交给管事大臣，武术大会表彰式就开始了……在表彰式上，武术大会的冠军古夫突然发难，打败了王家卫兵，并破坏了表彰大会的重要物品——封印魔物的宝箱以及圣剑，甚至将塞尔达公主变成了石头！而林克则为了救公主被魔法给震晕了……等林克醒来时，海拉尔王请林克去找小妖精皮可儿重铸圣剑以解除古夫对塞尔达公主施加的诅咒，他把铁匠之剑赐给林克作为护身武器，并将皮可儿们藏身的地点告诉了他——那就是海拉尔湖以南的奇洛里亚森林。这下林克终于开始了他的第一次冒险……



© 2004 Nintendo

第一话

离开王城，经过北海拉尔平原，往东从隆隆牧场绕道，林克从东之丘那里的入口进入奇洛里亚森林。快到森之祠时，林克突然听到身后传来呼救的声音。原路赶回，消灭章鱼怪救下了会说话的神奇帽子艾塞罗。之后，在下方的树桩入口上将身体缩小。变小后就可以从左边木桩里的通道走了，而飘在水面上的萍叶则变成了出色的交通工具。就这样，林克成功地找到了皮可儿们的村庄！刚一进村庄，一大群披着绿叶衣裳、带着红色三角帽的皮可儿们就围了上来，但是林克去根本听不懂他们在说些什么！林克在村子东北角找到了司祭菲斯塔。按照他的指示，林克到村子东边木桶研究所里吃下了“呸啦啦果实”，这样他就可以自由和皮可儿们交流了。到村子西北的长老家里向他禀明了来意。长老却告诉林克，为了修复圣剑，必须找到分散在海拉尔各地的四种元素之力才行！幸好大地元素就在森之祠里，可以省去很多事。从司祭身边的大门离开皮可儿之村，森之祠就出现在了林克的面前。当然，在他得到大地元素之前，还有很多考验等待着他呢……

Level 1 森之祠

将入口拦路的石像往左推，露出大门→踩下房间里全部共4个开关，点燃所有烛台，出现小钥匙，打开上方的上锁门→拉动房间左上角的开关，浮桥出现→过桥，拉动橡胶蘑菇弹到对岸→上右边的高台踩下机关点燃烛台→进入木桶，从另一出口出来→上另一高台，先推石像压住一个机关，自己再去踩另外一个，点燃烛台→回到木桶里，转动木桶，从下方的出口出来，进左边的房间→将房间里的橡胶蘑菇拉到底，弹到最上方，上高台取得迷宫地图→再度拉橡胶蘑菇，到一半的位置松手，弹到中间地带，进左边的房间→将罐子推到机关上，浮桥出现，过桥往下走→将2座石像推/拉到机关上，宝箱出现，得到小钥匙→回到木桶房间，用木桶前往右上角，开锁进右边的门→按照地上的痕迹拉动蘑菇跳到中间，踩下机关→拉动机关旁的蘑菇跳到更下方，进右边的房间→将右边的石像拉开，左边的石像推到机关上打开房门→消灭全部3个敌人得到小钥匙且房门开启→爬上高台，进入上方房间→跳到下方的房间里，一路往左走，用小钥匙开房门→中BOSS战→得到装备道具魔法壶→用壶吸掉挡路的蜘蛛丝→踩下右边房间的机关打开房门，往下回到木桶房间→进入木桶，用魔法壶洗掉桶中蛛丝，从那道门中进入，来到B2层→用魔法壶将萍叶吸到岸边，上叶→利用魔法壶喷气的反作用力推动萍叶前进，进右边的房间→上高台，用一个罐子压住机关→进上方的房间，推开石块得到指南针，用罐子压住开关得到小钥匙→返回最初坐萍叶的房间，开门进上方房间→利用魔法壶将无法到达处的蘑菇吸过来，不断跳过水坑，得到可以打开BOSS屋的大钥匙→踩下机关，从传送点回到出口→吸走出口右边的蛛网来到1F，吸蘑菇前往BOSS屋→BOSS战

中BOSS 烛尾大青虫

先用剑砍它的鼻子，等它尾部变成心形的时候攻击其尾部即可造成伤害。反复3次即可获胜。

BOSS 大秋秋怪·绿

先用魔法壶不断地吸秋秋怪的脚部，吸到一定程度以后，秋秋怪会失去平衡跌倒在地，此时近身用剑攻击。如此反复数次即可。注意，后期秋秋怪跳跃的频率会增加，可以及时利用房间死角罐子里的红心补充体力。获胜以后得到大地元素以及能够提升1格HP上限的心之器。

第二话

回到长老那里后，长老告诉林克去西方的高个儿山。之后，从村长家西边的捷径离开村子。在路上，林克遇到了一个专门研究爆弹的道具发明家贝塔，得到了一个能装10个爆弹的袋子，这下林克就可以使用爆弹了。经过东之丘，从南海拉尔平原回到海拉尔町。进城的时候碎片商人免费送了林克一个装好运碎片的袋子，从此以后林克就可以和NPC拼碎片了。在河边的道场里向铁心师傅学习第一个剑技——回旋斩。在守西门的卫兵面前演示回旋斩，从而得以通行。出城往南走，从一个楼梯来到地面下，在两个烛台中间放下爆弹，找到了隐藏洞窟，花20卢比买下一个空瓶子。用瓶子装上水，来到高个儿山山脚下给种子浇水，让它长成藤蔓。在山脚入口附近有绿色池子的高地下，林克用爆弹炸出了隐藏的道路。（如图1）他来到高处，用瓶子装了一瓶绿色的高个儿山之水。借助旋风穿梭于高台之间，最后来到了高个儿山的绝壁下。用魔法壶清理地上的火山灰，发现了一个岩石入口。他先变小，将一个绿色的藤蔓种子从土堆中扤了出来，并种在了山脚的岩壁下。然后恢复原形，用高个儿水浇灌种子。于是这个藤蔓就真的变成了高个儿，升到高个儿山的山中去了……（如图2）

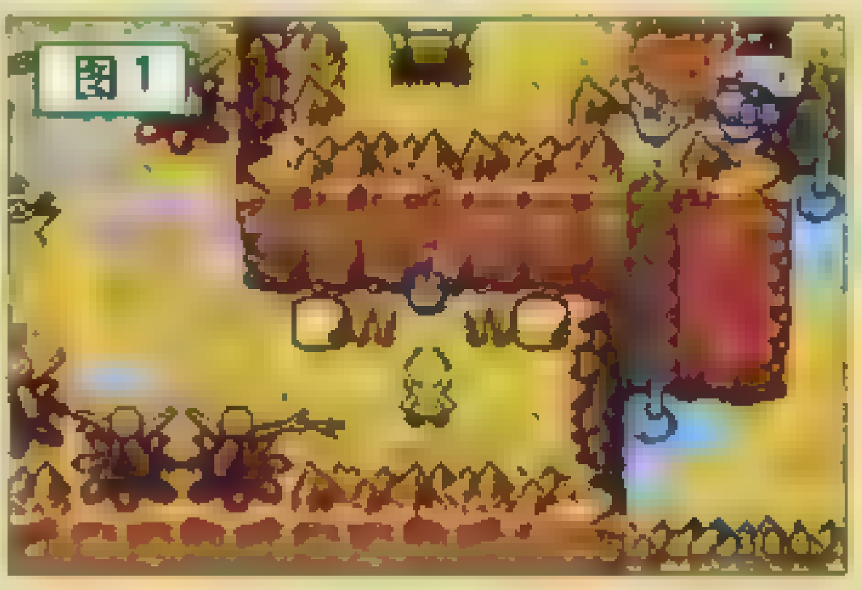


图1

图2

上了山，躲过魔物沿着山路一路东行，在一座吊桥对岸的小山坳里炸出了新的道路。（如图3）进入洞窟，林克来到了高处。在一个山洞里，林克花40卢比买到了攀岩戒指，这下他就可以攀爬那种有小岩块的崖壁了。从西边的大绝壁爬上山顶，利用橡胶蘑菇来到了高个儿山东边的绝顶，这里正在下雨。为了推走挡路的石头，林克必须变小通过小路。这个时候原来不大的雨滴也变成爆弹一样的危险品了。躲过雨滴阵，林克来到右边的入口变回原形。推开阻路的小石头以后，林克从楼梯进入了山体中。一路上行，林克终于来到了麦尔塔老大和他的7个弟子所在的矿山。向老大表明来意以后，林克将断掉的圣剑交给老大重新锻造剑体。而他自己则趁这个机会进入矿山内部寻找炎之元素……

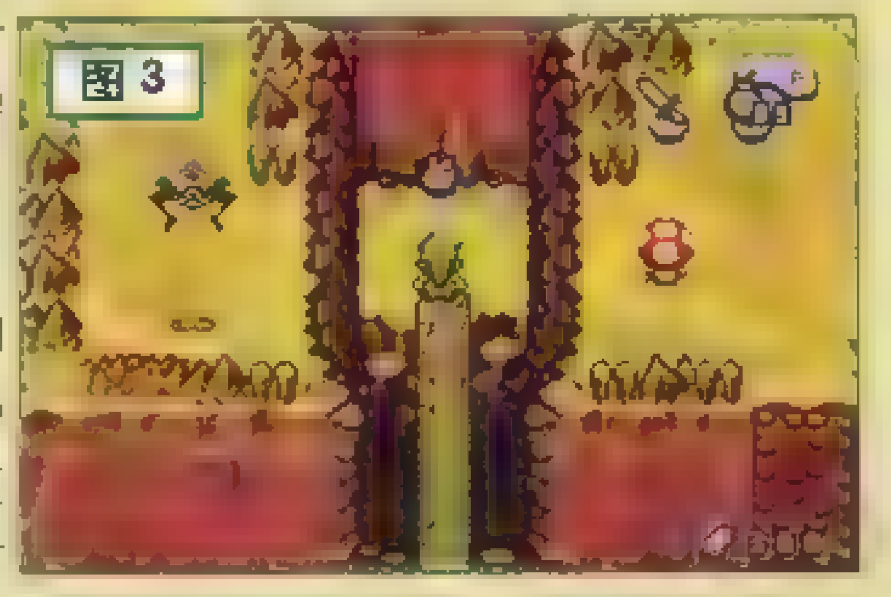


图3

Level 2 炎之洞窟

右行，利用爆弹兵的自爆或者爆弹炸开墙壁→上行，用盾牌撞翻针针怪，再杀死它们，得到指南针→左行，小心伪装成卢比的敌人，下行至B1→上楼梯，坐矿车→左行，走到尽头炸开墙壁，进入→杀死全部敌人，入口出现，变小，从上方小人通道一路右行，后转至下行→跳下高台变回原形，取得迷宫地图→踩下机关打开房门，左行→将虫子打成球放入坑中，上到高台处，利用旋风飞过岩浆→推开石块，将放有宝箱的小石头推到坑中，得到小钥匙→踩下开关，打开房门→右行，坐矿车返回，以小钥匙开门，左行击打开关改变行车路线→坐矿车前进，上行转右，再上行，跳下高台→中BOSS战→得到装备道具反转杖→左行，用杖反转石块，行至对岸→对小坑使用杖，跳入坑中飞至高出，踩下机关开门→下行，将矿车反转至正面→坐矿车，将有宝箱的石柱推入坑中取得小钥匙→坐矿车返回，开门下行至B2→变小，从小人通道左行，变回原形→躲过旋刃陷阱，将矿车反转至正面，坐车返回→击打开关改变行车路线，坐矿车→将虫子打成球，一字排开放进下方坑中→将放有开关的石柱推至上方坑中，击打开关降下栅栏→从高台行至上方房间，跳下右行至岩浆大屋→利用反转杖将石板翻正，不断前进→从右方上行，用反转杖来到左边凹穴内→用反转杖跳至高处，借助旋风往上来到高台→一路借助旋风飞行前进，在岩浆大屋中央得到了大钥匙→跳下高台，进入BOSS屋→从屋中大洞跳下至B3→BOSS战

中BOSS 钢针秋秋怪×8

虽然敌人只是钢针秋秋怪，但是苦于房间狭小敌人众多，加上又没有出色的攻击手段。如果已经购入飞去来器会稍微轻松一点，否则只能用爆弹来解决问题。

BOSS 炎岩龙

绕到BOSS的侧面或者背后，用反转杖击打其背上的铁甲令其反转。铁甲上的刺会令BOSS晕倒，此时沿着它的脖子来到背上，击打背部的弱点。如此反复数次即可。需要注意，BOSS会吐火，火焰落地会继续燃烧，用剑将其熄灭以后有机会得到加血的红心。除此以外，它还能够震下天花板上的石块，让岩浆的范围变广，不过这些都不足为患。获胜以后得到炎之元素以及一个心之器。

第三话

回到麦尔塔老大那里，林克得到了重新筑成的圣剑剑坯——白光剑。按照长老的指示，林克从贝雷平原来到了北海拉尔平原。用反转杖来到高处打开机关，小河上出现了吊桥，从那里林克直接来到了王城。在王宫的地下，林克发现了通向圣域的大门。将白光剑插在圣域中央的基座上以后，大地和炎之元素融入了白光剑之中，林克从而获得了分身的力量。用分身踩下圣域门口的机关开启大门离开。正在林克离开王城准备前往西南方的塔邦塔秘境寻找风之元素时，古夫突然出现。他用法术将林克围在了石堆中间，并派出了两只巨大的野猪怪。消灭敌人以后包围解除，继续前往塔邦塔秘境。而为了夺取隐藏在海拉尔的“神之力（FORCE）”，古夫潜入了海拉尔王城……有了白光剑就可以找铁心师傅学习……，这下林克可以直接打碎普通的罐子和小石块了。

从村西门来到贝雷高原，往南由楼梯进入地下。用分身推开拦路的石块，来到原本被小坑和石块挡住去路的高原南部。继续从西之林往西行来到塔邦塔秘境，没想到这里是一大片沼泽，根本无法进入。来到海拉尔町的鞋匠莱姆的商店，变小后爬到莱姆的桌上。这里的皮可儿让林克到奇洛里亚森林北部魔法师希罗普那里找催醒蘑菇。林克一路东行，来到隆隆牧场。变小进入屋内，在罐子里找到备用钥匙，回到屋外交给牧场的主人塔隆。这样林克就可以进入牧场了。往牧场北面走，用反转杖跳上高台，借助旋风飞过挡住去路的水塘，林克来到了海利亚湖。从这里，他进入森林找到希罗普，花60卢比买下了蘑菇。带着蘑菇回到鞋店弄醒莱姆，得到了天马靴。穿上这个靴子，林克可以跑得如同风一样迅速。之后他又从铁心师傅那里学到了绝招冲刺斩，这样就可以将挡路的敌人统统撞开了。

用天马靴突破沼泽的泥泞，在秘境西北角，林克变成小人穿过水塘，来到了一个小地洞中。杀死这里的所有瓢虫以后，一个蓝色的大宝箱出现，得到弓箭。带着弓箭消灭拦路的独眼石像，这样新的道路就出现了。林克在沼泽各处的洞穴里找到了两块金色的好运碎片。在打败了一个白色的钢骑士以后，还得到了第3块金色碎片。来到秘境西南方，用刚得到的金色好运碎片与那里的3个神奇的石像组合。成功以后，下方的大石块被震碎了，露出了通向风之遗迹的道路。遗迹的路上有很多机关人挡路。但是没多久林克就发现一个没有启动的机关人将道路堵死了。他只好变小，进入机关人内部打开机关将其启动，然后再变回正常大小将其打败！一路如法炮制，没想到却遇到了一个会主动堵住路口的活动机关人，这次只能进入它体内将其关闭了！在进入遗迹的砦中前，有一个长长的走廊，消灭那里所有伪装成石块的敌人以后，大门开启，林克终于进入了遗迹的深处……

Level 3 风之砦

上行、进正上方房间，来到2F→杀死独眼石像，上高台取得迷宫地图→返回迷宫入口，从左边通路上2F→用弓箭射机关，开门左行→消灭所有骷髅，开门下行→从楼梯上3F→上行，在时间限制内用弓箭连续击中两个机关→上方房间内用分身踩机关，杀死两个独眼石像以后得到指南针，下行→右行，两次用纵向和横向分身推开大石块→拉动机关，小钥匙出现→从一旁大洞跳下，取得小钥匙→回到迷宫入口，进入右手边最近的门，上行至2F、3F→左行，分身后右行踩机关开门→上行变小，下行往左，打开机关人开关→变回原形，杀死机关人，拉开关，小钥匙出现→跳下大洞，取得小钥匙→回到迷宫入口，进正上方房间，来到2F→上行用小钥匙开门→从左边门前进→用弓箭击打开关，吊桥出现，左行→打败突然出现的红色钢骑士，下行→避过快刀陷阱，踩开关开门→右行，在有花纹的地板前安放爆弹，炸开道路（如图4）→上行，取得地鼠手套→右行跳下平台，从右边的门走→拉机关出现吊桥，用天马靴冲过→右行，用弓箭杀死全部3个蓝色大手，入口出现→右行，

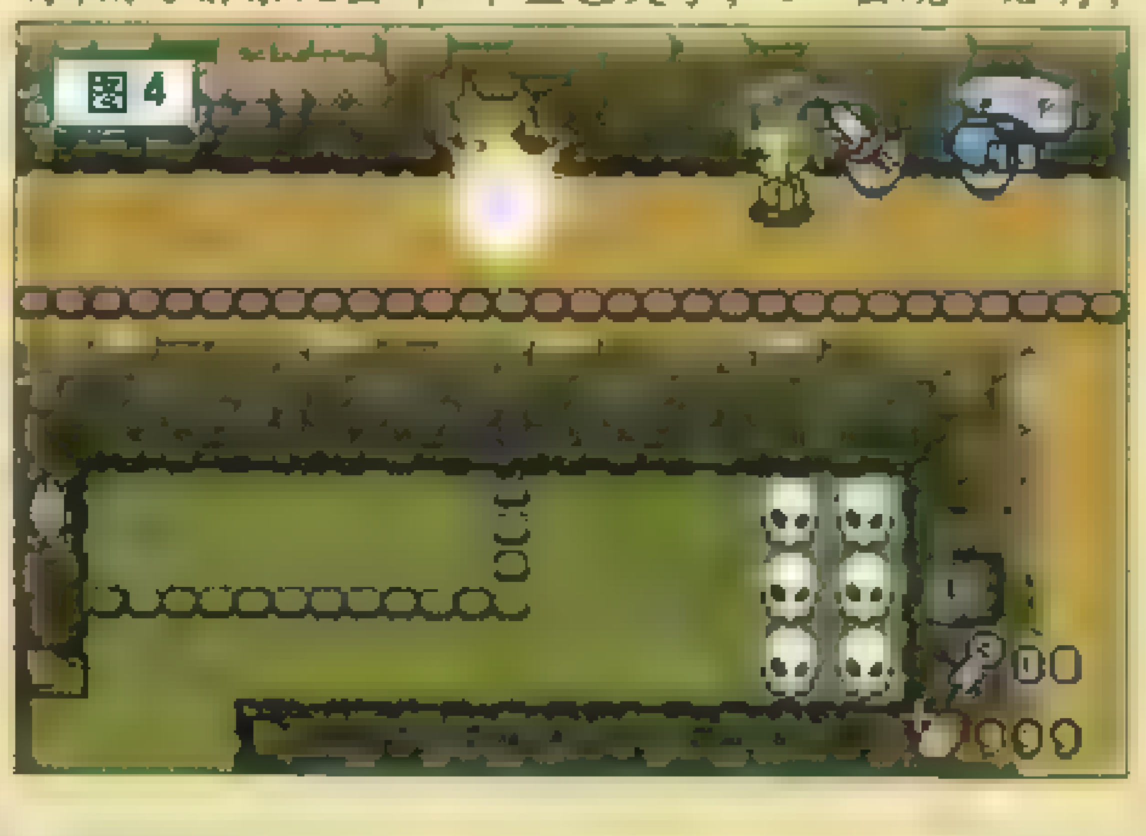
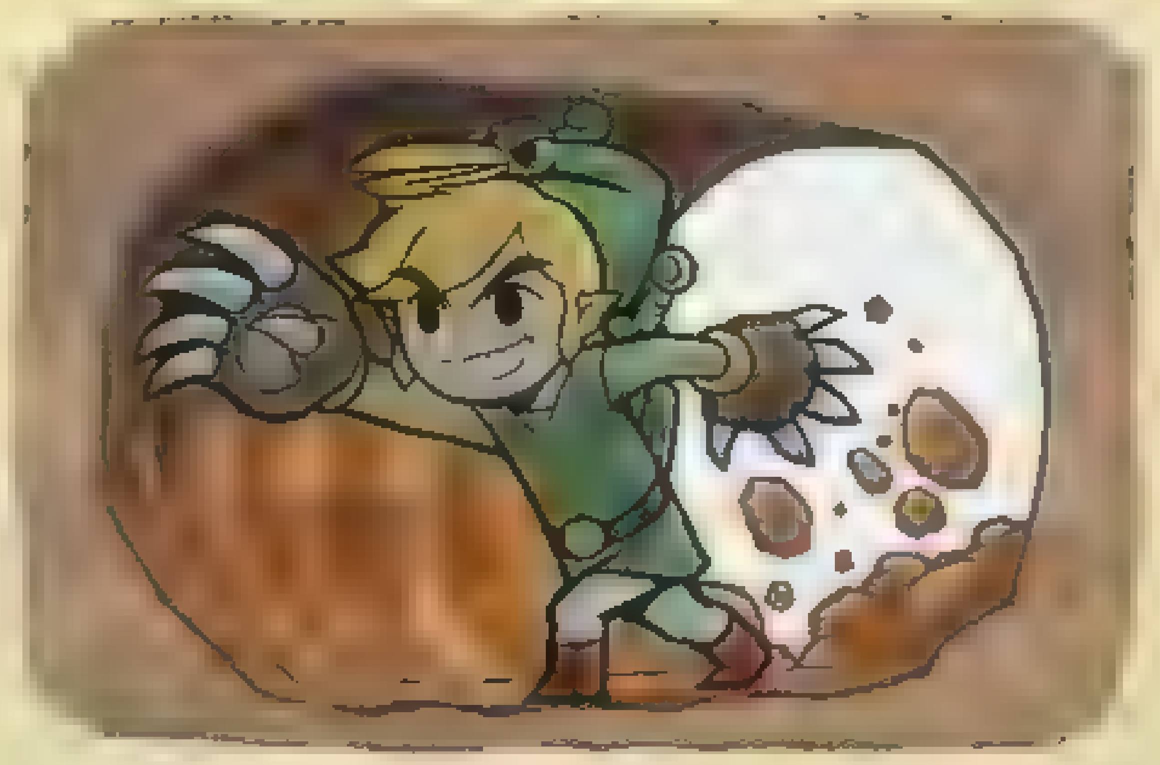


图4



利用小坑避过机关→将两个石柱分别移动到左上和右下的机关上，上行按照另两个机关的位置分身，踩机关→取得小钥匙开门→回左边的房间变小，再度右行，从小人通道往下方房间前进→从小人通道进入隐藏房间，变大踩机关取得小钥匙→变小离开房间，跳下高台，变回原形→下行，从楼梯上至3F，开门→从右边的大洞掉下取得大钥匙→跳下高台来到2F，左行，再度跳下高台，下行→上至3F，进入BOSS屋，上行→BOSS战

BOSS 守护神奥伊斯

首先用弓箭射击BOSS掌心的弱点，每干掉铁掌一次就可以得到道具补充弓箭数量。将其双手都射掉以后，BOSS的头部会落地，这个时候要变小从其嘴部进入体内，击打被魔法阵包围的石柱，引爆后会自动被BOSS排出体外。如此反复3次即可，后面两次BOSS体内会出现土块，要先用地鼠手套挖土，找到有魔法阵的石柱才行。获胜以后得到一个心之器以及新道具风之笛。

第四话 [illegible]

在风之砦的顶楼，林克没有得到风之元素，但是却发现了风之民留下的重要道具风之笛。吹响风之笛后，一只大鸟将他带到了东边的海拉尔湖那里。从传送点附近的入口变小，林克向居住在这里的皮可儿询问了湖中的神殿的事情。皮可儿告诉他，要想前往那里，必须到海拉尔町的图书馆找到布克塔长老才行。于是林克又飞回了海拉尔町。

村子里的图书馆总算开门了，林克来到二楼阳台，翻转罐子露出入口，变成小人进入了二楼馆舍。在一个书架上，林克得知由于书架上的书少了，所以根本就没有办法到达布克塔长老那里！变回原形，来到一楼服务台询问情况。服务小姐告诉他有3本书被人借走一直没有还回来，而第一本就是《动物图鉴》，这本书被村里面养白猫的少女借走了。来到村子东南方少女的家中，但是少女本人却不在家中。桌上的留言说她正在隔壁串门。来到隔壁，原来这个叫作猫龙的少女正在和这里的青年犬斯基约会。征得少女的同意以后，林克就要自己想办法把书从书架顶上弄下来了。首先装上一瓶水，把犬斯基家中右方的火炉熄灭；然后变成小人，从这个火炉里爬上房顶，进入隔壁猫龙的家里；绕过调皮的白猫，将书从书架上推下来以后，变回原形就可以取回书本了。

将《动物图鉴》还给图书馆服务小姐以后，林克又被告知，下一本书是被住在水车附近的学者借走的《皮可儿传说》。敲开学者的大门进入房中，这个皮可儿研究家莱伏特却告诉林克这本书他已经好几天没看见了，让林克自己在他家里面找找。首先熄灭火炉，然后从水车屋内的入口变小再从莱伏特家中的火炉来到村子的北半部。穿过民家，走过河上的小木板，林克来到了有两只小猫在玩耍的花园。本来很可爱的小猫对于拇指大小的皮可儿和小人林克来说，就是如同恶魔一般的生物。避过猫的攻击，沿着小藤蔓来到了村子里的蓄水池，从池边进入了隐藏的宝库。在这里，林克终于得到了力量腕轮。返回莱伏特的家中，推动大橱，前往上方。在天花板上，林克发现了被皮可儿们借走的书本。用魔法壶清除掉天花板左下角的灰尘，露出分身光板，纵向分身后与右上角的皮可儿一起站到书本边上……林克和书就一起落到了地面上！这样就可以变回原形取得书本了。第三本书据说是被町长借走的《关于面具的一切》，但是町长却一副爱理不理的样子，果然是个大人物啊！撞掉町长办公室里悬挂的面具后，找到上面住着的皮可儿，得知了书被拉在了海拉尔湖的小屋中了。好心的皮可儿还为林克在地图上标出了小屋的位置。由于不会游泳，林克只能从魔法师商店南边挖洞前往小屋。用冲刺斩撞倒小屋北面的大树，露出入口，变小坐萍叶进入小屋。推动大橱，上到高处将书本推下。再变回原形取得书本。这样终于找齐了3本书。这样二楼的书架上终于可以通行了。来到长老那里，说明了来意以后，林克被出其不意地送到了地下，在这里他将可以得到重要的道具——脚蹼。在打败了两只大甲虫之后，林克终于获得了让他能够在水中畅游的脚蹼，这下就能够前往海拉尔湖中的水滴神殿了！

Level 4 水滴神殿

小心冰面很滑，上行右转→下楼打开开关，回到楼上，从洞中跳下→将封有小钥匙的冰块推至阳光处，取得钥匙→返回楼上，左行→开门，从洞中跳下→将最下面的冰块往下推至墙壁，然后将3个冰块都推向左边，再将封有大钥匙的冰块按照"上左下左右"的顺序推至阳光下，取得大钥匙→推动开关，上楼，回到迷宫入口→进入BOSS屋→左行，往下取得迷宫地图→上行，潜水避过陷阱，左行→上高台，沿水路右行

图5

转下行→用魔法壶吸蘑菇到对岸踩机关降下栅栏→从瀑布落下→潜水避过陷阱，踩机关降下栅栏，右行→在壶形围栏中波澜中心潜水，得到小钥匙（如图5）→左行，攀岩返回B1→开门左行，坐萍叶沿水道前进，并从瀑布落下→右行，踩机关降下栅栏，继续右行→消灭一只烛尾大青虫，开门→上行取得指南针，返回→左行转上，踩下机关继续前进→将最上方的冰块按照"下右下左上"的顺序推到机关上，降下栅栏，进右边的房间→沿着墙壁前进，进上方房间，上至B1→消灭3只大甲虫，开门下行→分身推动机关，跳下高台，右行→右行转下，避过陷阱，左行→上行，从楼梯下至B3→推动机关，返回B2开机关→再度下到B3，开机关，得到小钥匙→至B1开门下行，开机关→中BOSS战→得到装备道具炎之提灯→上行，用提灯融化冰块，下至B2→右行，消灭3只大甲虫后开门右行→点燃烛台出现道路，炸开左边的墙壁，消灭所有的瓢虫得到小钥匙→开门左行，通过冰块地区上行转左→两次分别纵向和横向分身，将两个石块分别往左和往下推两格；再将左边的石块往下推一格；接着纵向分身，将上方的石块往右推→进入上方房间，将左手边第一个冰块往左推，第二个冰块先往下再往左推；分别站在两块分身光板的相同端进行分身，往左走踩机

关开门→下行，将右上方的石块往上推，开门左行→用灯融化冰块露出分身光板，纵向分身推石头→上高台进左边的房间，同时点燃全部烛台即可打开大门→避过陷阱和敌人右行，炸开墙壁上行→用提灯烧开蛛网进入房间，消灭掉两只大青虫以后开门右行→沿楼梯上至B1，分身推机关→元素和BOSS出现→跳下高台，下行→BOSS战

中BOSS 大秋秋怪·青

应对方法和Level 1的BOSS大秋秋怪·绿完全一样，不过这个青色的家伙有时候会处于放电状态，该状态下魔法壶无法发挥效果。

BOSS 大章鱼怪

首先用盾牌将章鱼怪吐出来的石块弹回去，只要击中它自己3次，章鱼怪就会浑身冻结，尾巴后面的小花也会干枯。这个时候要绕到它背后，用提灯点燃枯掉的花。如此反复两次以后，章鱼怪会吐出墨汁，令整个房间变黑，同时它也会主动用身体进行撞击。这时只要再度将石块反弹回去击中它3次，即可将它彻底击败。获胜以后得到一个心之器和水滴元素。

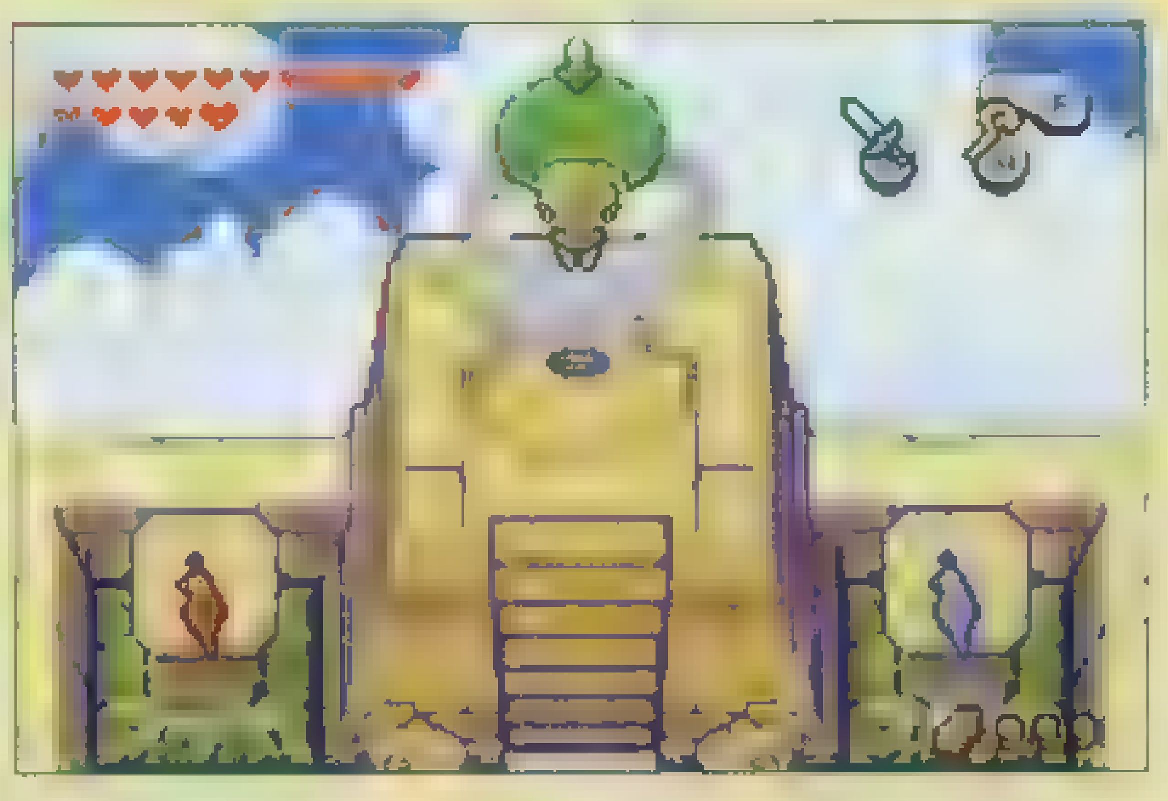
第五话 飞向白云之上

刚从水滴神殿出来，一个自称先代海拉尔王的幽灵要林克去王家之谷的皇室墓地找他。林克来到王城中庭，绕过巡逻的卫兵，在左边花园的草丛里找到了秘道，来到了王城地下的圣域那里。将水滴元素的力量寄宿在白光剑中以后，林克就可以制造出两个分身了！从北海拉尔平原的楼梯来到地下，分身推开石头，来到小河的西边，从这里进入王家之谷。因为王家之谷是墓地的关系，显得非常阴森，林克不得不开着提灯前进。按照“上左左上右上”或者“左左左上上上上”的顺序，林克穿越了墓地里的迷路森林，来到了墓地。在墓地小屋里，林克见到了守墓人驼背先生，得到了墓地钥匙。但是没想到一出门钥匙就被乌鸦偷走了。来到墓地出口处，看到乌鸦王带着钥匙停在树梢上。于是林克熄灭提灯，猛地撞向大树。乌鸦被吓跑了，钥匙落到了地上，这下林克总算可以正式进入墓地了。推开中央一个单独的墓碑，砍碎墓地东边的小石头露出分身光板，三分身后前往上方的大墓碑前踩机关，这样就可以打开王家墓穴了！

Sub Mission 王家之墓

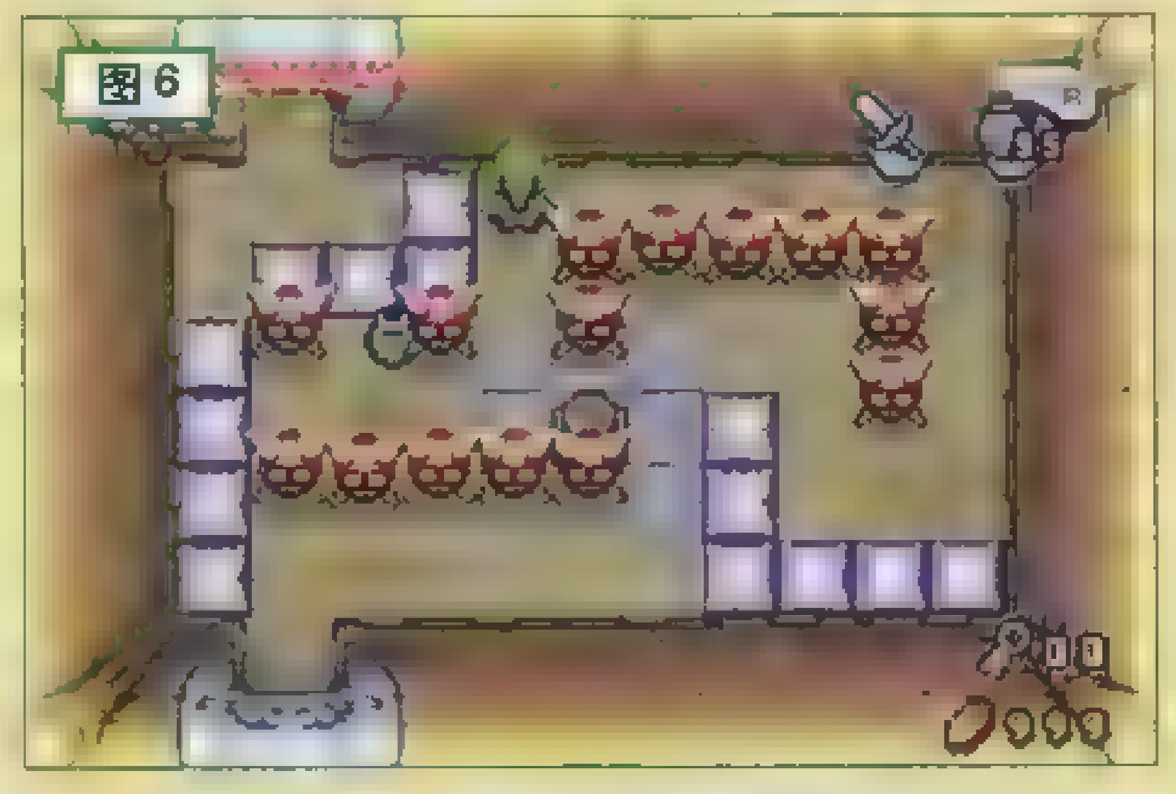
消灭木乃伊取得小钥匙→上行，拉最左边的蘑菇飞到对岸→用钥匙打开中间的门，上行→利用分身取得两把小钥匙，打开阻路的石块上行→消灭突然冲过来的蛇，上行→点燃4个烛台，消灭掉突然出现的两只木乃伊，上行→古代海拉尔王的幽灵

在墓地的最深处，古代海拉尔王古斯塔夫的幽灵把一块金色的好运碎片交给了林克。林克来到东边塞拉瀑布那里，用幽灵国王给的碎片打开大门，进入瀑布内部，一路往上来到了塞拉水源，在这里发现了一个巨大的旋风。旋风将林克送到了高高的白云上面。林克必须和这里的神奇云朵拼对好运碎片才能够打开通向天空人之家的道路。神奇云朵所需的好运碎片都是金色的，一共5块，分散在云层各处。有的放在宝箱里，有的需要引诱云中铁鲨跳下云层才会出现。成功地找到并拼完所有碎片后，让云上吹起了大风。这样，通向天空人之家的道路终于开启了！来到天空人之家，在五楼找到长老，得知楼顶有通向风之宫殿的道路，而风之元素就藏在风之宫殿的最深处！为了早日救出塞尔达公主，林克向隐藏有最后的元素之力的迷宫发起了挑战！



Level 5 风之宫殿

上行，利用开关切换吊桥位置前进→分身，推开大石头，上行→坐上浮游板，避开障碍物和敌人前进→往左、转下，避过陷阱左行→利用[illegible]等方式击开关，切换吊桥位置，上行→消灭掉3波共12个魔法师以后，得到羽毛斗篷→用羽毛斗篷的跳跃往右离开平台→利用羽毛斗篷的二段跳能力跳上云梯，前往2F→用跳跃往右方前进→推开石头，分身，击打开关→消灭出现的针针怪，开门右行→利用石块和小坑避开风扇吹出的强风，沿路不断前进→利用反转杖的能力跳上高台左行→用斗篷的能力通过翻板地带，前往3F→纵向三分身，坐浮游板下行，在分身消失前上高台推开石块→推开有花纹的地板前的石块，坐上浮游板，通过在两个浮游板之间跳跃避开障碍物，下行→右行，坐浮游板通过翻板地带→利用小坑避过机关，用反转杖跳上右方高台→分身，同时击中3个机关则出现入口→变小下行，推开挡路的罐子，通过小人通道，上行→击打开关，小钥匙出现，开门右行→向下返回，用钥匙开门，上至4F→避过风扇的强风，跳过断桥左行→推开石块，跳过针刺右行，下高台，利用风扇的强风飞过无底地带→上行，利用反转杖打倒沿路的敌人→上行，跳上云梯高处，利用斗篷的滑翔功能飞过无底地带→上至5F→消灭两个链球士兵，得到小钥匙，开门左行→将一个罐子推到机关上，然后利用三分身踩其余的机关，开门左行→踩下机关启动风扇，利用风扇的强风向下飞过无底地带→消灭突然出现的野猪怪以及冰魔法师，开门右行→踩下机关启动风扇，利用风扇的强风向上飞过无底地带→推开石头取得小钥匙→推开右边的石头，开门上行，取得大钥匙→右行，进入BOSS屋→从边缘跳下→中BOSS战→出现阶梯，上行，进入风之宫殿的本体→在房间右边的高台上取得指南针，然后从左边的楼梯上至2F→上行右转，从房间中央的空洞落到1F中央的高台，取得小钥匙→返回2F，下行→杀死敌人后，分身往下走过碎地板地带，同时击中4个机关→开门左行，躲过陷阱，在高台上取得另一把小钥匙→往右跳下高台，开门右行→用旋风飞行，避过敌人来到右上角的入口→上行，从楼梯来到3F→在上方房间内杀死3个火焰魔法师，得到迷宫地图→左行，杀死两只巨手迷宫王以后，拉机关开门→下行，通过楼梯上至4F→右行，趁敌人在碎石块前的时候用弓箭



将其引爆，再跳过断层→上至5F，炸开墙壁，往右离开房间→在出口处往上8格的墙壁处安放爆弹，炸出入口→进入房间，上行→避开一连串的敌人，只引爆掉左边单独的两个敌人（在其中间位置设置爆弹，如图6）→推开石头上行，取得小钥匙，向下返回→离开爆弹房间，站在会塌陷的地板上，落到4F→开门，推开有花纹的地板前的石块，沿道路前进→滑翔、跳跃前往5F，进入BOSS屋，进入旋风→BOSS战

中BOSS 真红钢骑士

即使是作为BOSS出现，这个敌人还是和林克在其他地方遇到的钢骑士一样，不过防御得更为紧密一些。但是没有必要与之硬拼，将其推下平台即可结束战斗！

BOSS 怪空鱼 雌·雄

BOSS分为雄雌两个敌人。首先来到体型较大的雌性BOSS身上，当它露出眼睛时，利用分身光板分身，只要同时击中它露出的3个眼睛就可以让它昏厥，同时露出所有的眼睛。这个时候只要猛砍就可以了！反复3次以后，雌性BOSS爆炸，这时要跳到蓝色的雄性BOSS身上。当其露出眼睛时就攻击，反复3次以后，雄性BOSS也会爆炸，这时再度返回雌性BOSS身上。如此在雌雄BOSS间切换3次，当第4次来到雌性BOSS身上时，躲过雌BOSS的阻碍，只要成功地将其眼睛破坏一次即可将这对落难鸳鸯彻底击败。获胜以后获得一个心之器和风之元素。

最终话

得到最后的风之元素之后，林克匆匆来到圣域，将最后的元素之力注入白光剑中。寄宿了4种元素之力的白光剑终于成为了新的圣剑——四之剑（FOUR SWORD）。四之剑发出的剑光击中了圣域里的石碑，打开了隐藏的道路。在这里，林克和艾塞罗发现了神之力的秘密——在遥远的古代，击败恶魔之后，海拉尔的人们将圣剑当作宝物供奉了起来，而神之力——传说中的“黄金之光”就寄宿在了海拉尔的公主身上，世代相传！

就在真相大白，林克赶着去为塞尔达公主解除诅咒时，魔人古夫出现了。他利用许愿帽的力量潜入了

圣域，也查清了神之力的去向。得意的他用魔法将林克打晕后不知所踪。当林克再度苏醒时，他发现美丽的海拉尔王城已经被魔人的力量变成了暗之城。而石化的塞尔达也被古夫带往暗之城的最高处，似乎是准备从塞尔达体内取出神之力，看来塞尔达的处境十分危险！于是，林克从城堡的地下开始，向魔人发起了最后的挑战……

Final Level 暗之海拉尔城

左行，上高台，上行→避过火焰机关，炸开上方房间右侧的墙壁→右行，变小，回到火焰机关房，从中间的空洞处跳下→从小人通道进入牢房，变大，踩机关打开房门→前往隔壁牢房，用剑光将石化的海拉尔王变回原样→回到B1，用国王给的小钥匙开门→在B1的中间位置取得迷宫地图→从楼梯回到1F，即王城入口→从正中的通路上行，左转→分身以后将机关发射的子弹弹回去，栅栏即可降下→上行右转，一次性将所有蓝色地板不重复地走完即可打开大门（机关为复位按钮）→右行转下行，分身，踩下机关得到小钥匙→返回王城入口的十字路，右行，开门下到B1→上行，按照机关的位置分布形态分身，将其子弹弹回→栅栏降下，上行→消灭所有的蓝色盗贼以后，在房间左下角上方一格的墙壁前安放炸弹，炸出道路→左行转上，上至1F→消灭上方房间内突然出现的红色钢骑士→右行，得到指南针，返回→推开王座，露出通道，下到B1→经过走廊回到1F，右行→上至2F，来到城堡外部→利用旋风往下方前进→返回城堡内部，分身推开大石块→向右来到外部，继续利用旋风往下方前进→左行，用飞去来器打开机关升起吊桥，进入中央的房间→用分身同时去打4个开关，大门开启→消灭两个链球士兵以后，传送点出现，大门开启→左行，利用浮游板跳上翻板将两个开关打开，大门开启→利用魔法壶吸取爆弹兵炸毁挡路的石块→上行转右，在三岔口处上行→消灭突然出现的黑色钢骑士后，传送点出现，城堡各处出现大量钢骑士→回到三岔口，右行→消灭2个钢骑士，开门上行→让所有烛台同时点燃，开门上行→消灭幽灵，开门右行→上至3F取得小钥匙，返回三岔口右边的房间→下行，跳上翻板，跳下高台下行→消灭红色钢骑士，下行→分身，同时击中所有开关，开门右行→踩机关开门，上至3F取得小钥匙→返回2F，左行转上，再转左→消灭两个钢骑士，下行→一次性将所有蓝色地板不重复地走完，开门下行→消灭幽灵，开门下行→从外部再度绕进城堡内部→上行至3F取得小钥匙→返回三岔口途中遇到红色钢骑士→将其消灭后上行→用弓箭让四个机关同时闭上眼睛，开门左行→推开石头，从空洞落下→上至3F取得小钥匙→返回2F，推开石头，右行返回三岔口→用4把小钥匙打开机关锁，分身推动石块→上高台取得大钥匙→进入三岔口的蓝色传送点，然后从右边的红色传送点出去→进入BOSS屋→最终战（这场分为若干部分，读取此后的进度再开这场战斗时都会从头来过，下面单独列出细节）

最终战

PHASE 1

长长的石桥中央有一个链球士兵，为了节省时间、不平白耗费体力，建议用斗篷从它头顶跳过，直接进入下一个房间。

PHASE 2

石桥变宽了，但是上方有很多蓝色的狐狸盗贼。建议在下方直接蓄力使用大回旋斩冲入敌阵杀其不备。杀死所有敌人后，分身踩机关开门，进入下一房间。

PHASE 3

这是一个大房间，但是同时出现了两个很强的红色钢骑士和一个超强的黑色钢骑士。用斗篷跟他们玩游击战为之后的最终BOSS战节省体力比较划算。杀死3个钢骑士后，大门开启，进入古夫的仪式之间。

FINAL BOSS Lv1 魔神古夫

这是BOSS的第一形态。最初，古夫会放出两个围绕他旋转的小眼球。将这两个眼球打掉以后，就可以近身猛砍古夫腹部的大眼球。第2次，小眼球的数量变为4个，如法炮制。不过这次当小眼球被全部打掉以后，古夫会进行一次瞬间移动，看准位置继续砍他腹部的大眼球。第3次，4个小眼球会停留在原地向下发射贯穿光线。但是这一次的打法依然和第2次相同。第4次，4个小眼球外面会笼罩上魔人的邪气，首先必须用魔法壶吸掉这些邪气，然后照第3次的打法继续工作。需要注意的是这一次小眼球旋转的时候，古夫会向四周喷火，不要被烧到了！第5次的打法和第4次相同，成功以后，古夫会变身成第二形态，同时场景发生变化！

FINAL BOSS Lv2 魔神古夫变身

这次的古夫变成了一个被8个小眼球围住的大眼球。首先要用弓箭射击小眼球，判断其颜色：红色为可攻击，蓝色为不可攻击。红色的小眼球会集中分布在上下左右的半边。根据其位置不同，利用场景中的分身光板进行分身，然后对小眼球发动攻击。只要同时击中4个红色小眼球，古夫就会露出本体的大眼球，这样就可以对其造成伤害了。如此反复数次即可将古夫击败。需要注意的是，古夫会吐出一些瘴气在场地中形成障碍物，而这些障碍物可能会阻碍分身的行动，所以在必要的时候要优先进行清理。另外，古夫的雷电攻击也会导致分身消失，必须注意！

击败古夫以后，往上方前进，用四之剑的剑光解开塞尔达的诅咒。两人见面以后城堡开始坍塌。由于城堡出口被挡住了，艾塞罗建议躲进圣域避难。路上没有敌人，道路也是惟一的，所以不用担心。在进入圣域之前，下方的罐子里有回复体力的妖精以及用来补充弓箭和爆弹的道具。准备充分后进入圣域。在这里，古夫再次出现，这才是真正的最后一战啊！

FINAL BOSS Lv3 魔神古夫大变身

这一个形态的古夫长出了两只爪子。趁他把爪子从地面下伸出来放电的时候用反转杖弄翻这个爪子，然后变小进入其体内，攻击一个瞳孔颜色与众不同的的小眼球，将其杀死后离开爪子，变回原形。第二爪子同样这样应付，不过这次进入当中的时候会非常黑，记得用提灯来照明。两只爪子都被破坏掉以后，古夫飞到了空中。首先他会平行移动放出很多电球，然后4只小眼睛会向正前方发射魔法光弹。林克所要做的就是躲过电球，分身，把魔法光弹弹回去，将4个小眼球同时破坏掉。这样古夫的大眼球就会被击落，这个时候就可以上前猛砍了。如此反复，只要3次就算大功告成了！

大结局

魔人终于被打败了，但是光明一方的损失也非常惨重。被古夫偷走的许愿帽出现在了林克和塞尔达的面前，而艾塞罗也因为古夫被打败而回复了原来的形态。他让塞尔达戴上许愿帽，以公主纯洁善良的思想和体内神之力的无限魔力让海拉尔回复到了往日的样子。这时，一百年开启一次的、连接皮可儿和人类世界大大门就要关闭了，艾塞罗必须返回自己的世界才行了。临行之前，他用魔法制作了一顶绿色的三角帽送给了林克，当作他俩共同冒险的纪念。而这顶帽子也会和小勇者以及继承神之力的海拉尔公主一起永远守卫着这个和平的大陆……

& 3DM-SM

文 铭风

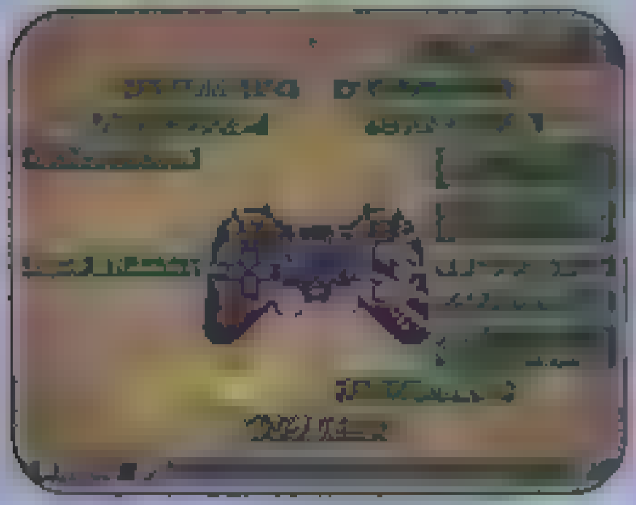
这次的《光明之泪》在系统上类似于掌机上的《光明之魂》。游戏中的每个角色都十分有型，并由著名声优来演绎，但每次出战只能选择一个，很让人为难啊。战斗时的操作性还不赖，攻击十分有打击感。面对一群敌人冲杀进去，最后只剩下自己一人的感觉颇为不错。不过养成习惯后在后期的天空之塔中经常被秒杀（－_－b），那敌人真叫多啊。感觉后期就靠增加敌人数量来增加难度……打住，让我们看攻略先。

Shining Tears

シャイニング・ティアーズ

攻略透解 Guide Through

光明之泪	SEGA	A·RPG
PS2 シャイニング・ティアーズ	2004年11月3日	日版
无对应专力	推荐玩家年龄	全年龄



基本操作	
左／右摇杆	分别控制主角和同伴的移动。
○键	武器攻击，连续按就是连续攻击。按住就是蓄力攻击，根据使用的个人技种类消耗相应的SP。
□键	使用道具。
△键	切换使用的道具的种类，种类分为HP回复，SP回复，状态回复，攻击。
×键	取消角色的动作（锁定状态）。
十字键	左右键在道具、个人技、连携技中选择。上下键可切换使用的内容。
L2/R2键	分别控制自己和同伴的快速移动，按一下即向前奔跑。
L1/R1键	发动连携技相关，按L1的同伴进入锁定状态，另一名同伴按R1发动连携技。
START键	进入菜单，战斗中进入的主要作用是准确设置想要使用的技能和道具，替战斗中升级的同伴加能力。选择退却可暂时退出战斗。
SELECT键	切换地图的显示方式。

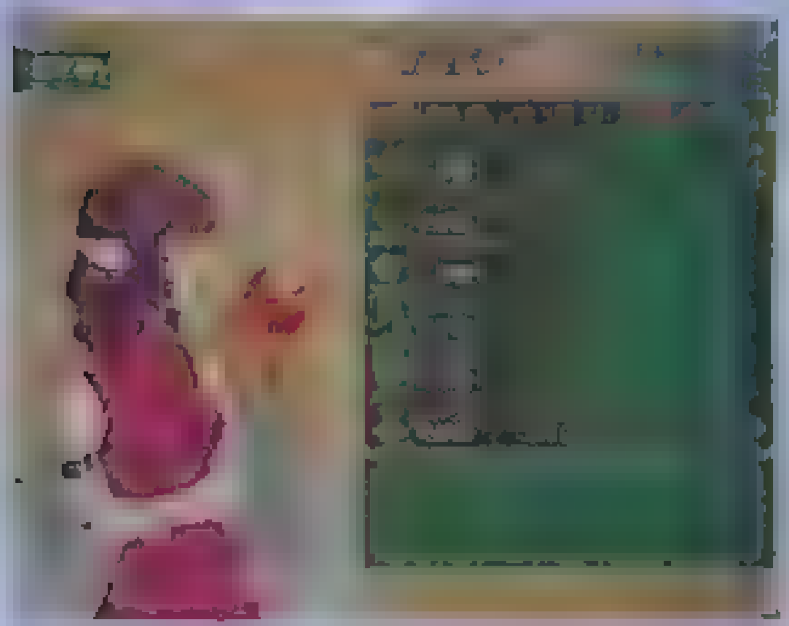
能力提升

在角色提升等级时会得到能力和技能的点数，之后可在状态画面提升能力。筋力跟角色的攻击力有关。器用是比较重要的能力之一，影响着角色的命中率和回避率。器用低的话一套连击砍向敌人全部miss是很正常的。知力影响着魔法攻击的威力和SP的数值，对魔法系角色比较重要（主角只有一招魔法攻击，不加也罢）。体力影响着HP的数值。装备对于装备者的能力有要求，在状态画面按START可切换装备和状态画面。

异界之镜

在游戏进行到一定的时候，旅馆楼梯上的两面镜子会开放。右侧的“冥界一幻镜”可让玩家挑战以前进行过的主线战斗。而左侧的“冥界二幻镜”则需要另一玩家的记录，其中可和同伴自由选用自己培育的角色来进行战斗。战斗过后两者都能得到经验值、道具和金钱，可存储入记忆卡。

各种建筑



在本作的城镇内有着鉴定屋，锻造屋、道具屋和防具屋。道具屋内可买到道具和饰品（一般很贵），防具屋里能买到头盔和铠甲，按L/R切换购买的物品种类。而鉴定屋则负责鉴定玩家在战斗中得到的问号形商品，选定鉴定好的物品后可直接选择装备和卖掉。

锻造屋

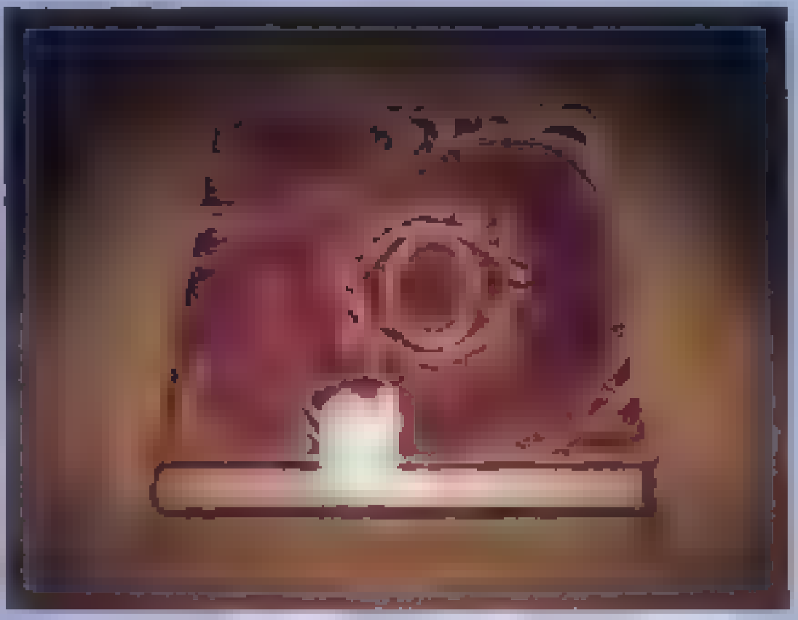
角色的武器和防具都能够在里面进行锻造。在游戏中一共有四个锻造屋，矮人族的锻造屋要在剧情进行到一定程度后才在“ドワーフ”的右上角开放。锻造屋之间是有差别的（后面有详细解说）。锻造要先选定想要锻造的武器和防具，然后选择三个锻造材料便可进行锻造。锻造的最基本效果是提升附加值，即物品名称后的+1等数字，数值的上限是15。替武具附加特殊材料进行锻造的话会升级为另外的物品。

战斗评价

在每场战斗后电脑都会对玩家的战斗进行评价。评价的要素有玩家消费时间、连击回数、死亡次数、撤退次数（本作中死亡和退却后还能从之前的场景继续游戏的）、击退的敌人数和获得宝箱数。综合这些要素游戏会给出一定的经验值奖励给所有角色。连击数和过关时间等满足一定条件后会给予称号，让经验值得到一定量的提升。

敌人卡片

游戏中的每一种敌人在被打倒后都会掉出卡片，不过几率非常低。卡片的好处很多，在旅馆内给ビオス进行鉴定（对话选第2项），他便会将怪物添加到图鉴里去，在图鉴达到一定要求时会得到奖励。卡片也可以装备，



装备中的卡片不会被添加入图鉴。装备卡片后，卡片对应的怪物攻击你所造成的伤害会减半。

卡片要求	得到道具	作用
10种以上	ほしの子の圆盘	魔力+12
100种以上	サバイバルブック	根据图鉴卡片的数量提升HP
200枚以上	魂の书	根据图鉴卡片的数量提升SP
276种集全	贤者の书	根据图鉴卡片的数量提升攻击力

杂项

◆鸟人の集落门前的鸟人会用其他的两个锻造素材交换你的一个ミスリル。

◆山猫通り下方的老鼠会和你进行赌博，每次100。胜利后金钱翻倍同时可以此为赌资进行下一次赌博。

◆山猫通り右上的诗人会为你上一场战斗的同伴作诗，带某个同伴完成一定的战斗后，和他交谈便可完成诗句，得到道具。

◆旅馆门前的豹人会根据你经历的所有战斗的综合表现给予评价和道具。

◆在旅馆右下的河边，和ドワーフ的拐角处可看到闪光。调查后可得到道具。

◆在攻打最后一关前可挑战天空の塔，一共60层。通过后调查鸟人の集落的石像可得到“天空のコイン”，可使敌人卡片的得到率大幅度上升。

◆通关后可开启advanced模式，继承所有的金钱、道具和物品，技能的上限从10升级为了20，不过敌人的能力大幅度增强了。

©SEGA CORPORATION,2004

www.plumbook.cn

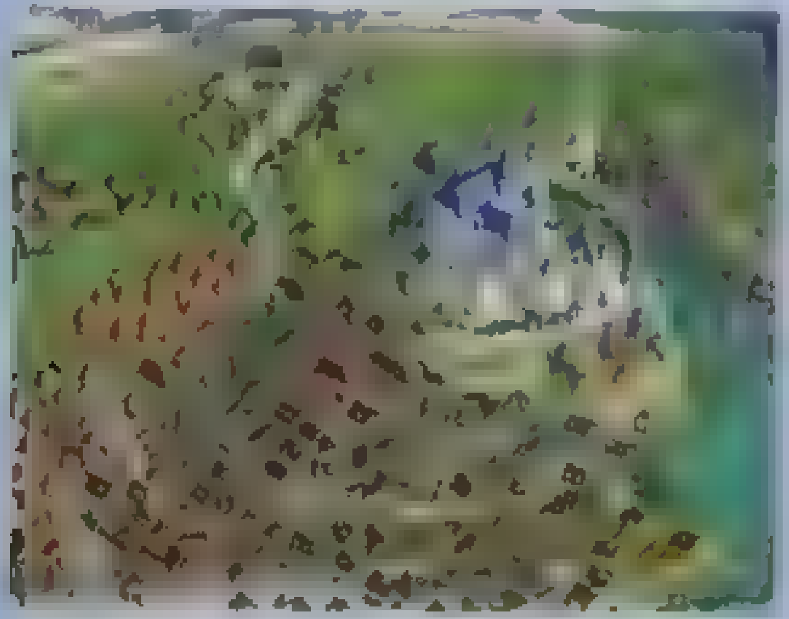
攻略透解

关于流程

本游戏的流程十分简单，剧情的触发和战斗的展开都从最初的旅馆“勇者亭”展开。在一场战斗后和旅馆内所有人对话，然后出去整备一番（鉴定武具和买道具），回来后和军师ビオス或狼人对话便可进行下一场战斗（有时根据角色的好感度，在和旅馆其他角色对话时会发生个人事件，在本阵出现新战场）。后期的战斗都从地下的本阵展开，遇到没剧情发生的情况时出去打两场遭遇战后回来再和众人对话，整备一下便可。

序章故事

梦幻大陆的中心部，在神圣的艾得瓦尔神殿附近有个名为希鲁迪亚的繁荣都市，它被称为“狮子鬃毛”的坚固的三重城墙所守护。那里有多个种族和睦相处，许多商人在此展开贸易，吸引了不少旅行者。这天，一个名为艾鲁温（エルウィン）的



精灵来到了这里。在经过河边的时候发现了重伤的主角……

醒来后的主角似乎失去了记忆，只知道自己的名字叫希昂（シオン）。此时医生比奥斯（ビオス）前来探望。希昂发现艾鲁温右手的戒指和自己左手一样而感到奇怪，原来艾鲁温将掉入河川的戒指捡了回来。不过比奥斯说救治时希昂没戴戒指。感到奇怪的众人想把戒指取下研究，但却紧贴在希昂的手上。

数周后，希昂已经痊愈了，不过记忆却没有恢复。在感谢了众人并准备用工作来补偿食宿费后，比奥斯道出了希昂戒指和古老的双龙骑士有关。相传在以前有两位无敌的骑士活跃在这个国家，他们的手上戴着的就是名为“双龙指轮”的相同外形的戒指。此戒指能够提升携带者的能力，拥有很强的魔力。

那两位骑士利用这个戒指，击破了无数敌人，被人们称为双龙骑士。但其中的一位被强大的力量所迷惑，想要将戒指占为己有，于是将另外的骑士杀了。但是他的肉体却承受不了两枚戒指的强大魔力而崩溃了。传说归传说，现在也不能肯定希昂就是戒指的拥有者。不过艾鲁温决定保留希昂的戒指直到他恢复记忆并报恩为止。

觉醒之力

比奥斯拜托希昂和艾鲁温去采集调和药草所必须的白百合。虽然白百合生长的山丘有野生怪物，但却不会攻击人，相信可轻易对付。准备好后和其对话便可前往山丘。这里的怪物似乎很不友善。见状不妙的两人决定逃跑，但是被围住了。无计可施之下艾鲁温建议尝试双龙戒指。一阵闪光过后两人获得了力量，不过希昂的性格似乎改变了不少。

要点：本关的最初会教你一些基本操作，按提示进行便可。胜利条件为击倒所有队长，顺利得到白百合。

潜藏的黑影

回去后比奥斯确认了这是真正的双龙戒指，不过会耗费使用者大量的精力，建议两人快去休息。之后外出逛一圈后回来对话，会出现新任务。这次的任务是送酒到城主的城堡里去。不过在离开时突遇小偷，对方派出了大量手下来阻拦希昂。

要点：敌方的忍者移动速度很快。某些敌人会隐藏在草丛里，要杀敌完成度的话就多砍草丛吧。

宿命的圣女

和旅馆内众人交谈后，一少女出现。她因为外面的看板写着“勇者亭”而进来寻找勇者。交谈后得知她是艾得瓦尔神殿的巫女，名叫琉娜（リュウナ）。现在神殿正在遭受着魔物的袭击，所以她便来希鲁迪亚求助。得知情况后立刻派人联系城主，并叫琉娜上楼休息。而琉娜则担心神殿内的同伴拉塞拉斯（ラザラス）而偷偷赶回了神殿。希昂急忙去追，平原上琉娜不听劝告执意要回神殿。跟着她来到神殿，见到的是大批的怪物，此时想逃已经晚了。突然琉娜手上闪现了光芒，戒指因为另一枚的呼唤而出现在她手上。赶快发动双龙戒指。

要点：本关会出现不死系敌人，要杀死多次。利用琉娜的连携技可将倒地的不死系敌人净化。

破灭的足音

在内部见到了拉塞拉斯，没能守护好神殿而自责的他坚持要将琉娜当作宝贝的首饰夺回来。见状琉娜拜托希昂帮助拉塞拉。在山地，利用双龙戒指的力量两人开始了和敌人的战斗。

要点：将画面右下角的大将击倒即可过关。胜利后拉塞拉斯听到了脚步声，鲁因贝尔的大军正在向希鲁迪亚逼近。回神殿，为防止受到牵连，琉娜为神殿张开了结界。

不能理解的心

得知这里将受到袭击，大家都十分惊慌。比奥斯告诉大家，现在的这些只是先遣部队而已，不出数日这里将被包围，而守卫这里的佣兵早就全逃走了。此时只能依靠旅馆主人了，原来他是以前闻名的佣兵骑士团“白骑士”的团长。虽然敌人队中

个人技	ガード	锁定状态时防御力上升
	サウザンドスラスト	连续进行多次斩击
	サンダーブレード	朝前方扇形发出雷电斩击
	スパーク	使角色周围产生落雷
	グラビティスラッシュ	散发出重力攻击
被动技能	ディフェンス	提升自己的防御力
	命中率向上	提升自己和同伴的命中率
	回避率向上	提升自己和同伴的回避率
	レジストサンダ	增加雷属性耐性
	チェインパワ	根据连击数来提升攻击力
	シンクロナイズ	根据两人连击数总和来提升攻击力

个人技	乱れ击ち	锁定状态时乱射弓箭
	连射	连续发射弓箭攻击
	ドライアドの诱惑	利用木精灵之力来诱惑敌人
连携技	マルチショット	一下发射多支弓箭
	リターンアロ	发射出会返回的强力弓箭
	エレメンタルショット	发射一带有属性的弓箭围绕着主角
	守护灵兽晶唤	召唤小精灵攻击敌人并附带诱惑
被动技能	クリティカル	提升自己和同伴的必杀率
	贯通率向上	提升弓箭穿透敌人的几率
	对空射击	提升角色对飞行系敌人的伤害
	シルフの守り	利用风之精灵的力量来反弹远程攻击

个人技	圣なる结界	锁定状态中祈祷，让不死系无法靠近
	祝福	通过祝福来提升自己和同伴的攻防
	キュア	回复主角的HP
连携技	シャイニング	发射光球来对敌人造成伤害
	ターンアンデット	攻击范围内不死系敌人，并让尸体消失
	灵光阵	给予范围内敌人伤害，并附加迟缓效果
	守护灵兽晶唤	召唤白蛇来吸取敌人HP
被动技能	ヒーリングオーラ	使自己和同伴的HP徐徐回复
	净化	减少自己和同伴异常状态[illegible]
	圣なる力	增加自己和同伴对不死系[illegible]
	エレメントブレイク	降低周围所有敌人的全部耐性

www.plumbook.cn

拥有贤者阿斯克林和圣骑士凯隆。但为了保卫这里，大家都自发加入了佣兵团，拥有双龙指轮的希昂将成为今后战斗中的主力。作战第一步，就是对先遣部队的营地进行奇袭。

要点：本关的搭档是冰魔法师布莱妮兹，利用她的魔法可轻易取胜。作战成功后众人的实力得到了前佣兵队成员布莱妮兹的承认。

铁的意志

和狼人威克（ヴォルグ）对话，虽然现在取得了暂时的胜利，但为了面对今后的战争，必须寻求其他势力的帮助。比奥斯表示要去说服这里的居民，而希昂则协同威克去矮人族处求助。不过矮人族居住在希鲁迪亚之外，似乎并不想卷入这场纷争。话语间，这里出现了怪物。将其全部消灭后得到了矮人族的感谢，但是否协助还有待商权。

残雪温情

在琉娜的建议下，众人决定去找城主寻求帮助。虽然城主十分讨厌佣兵团，先前也没有帮助琉

娜解决神殿的危机，但到了这个生死存亡的时候应该会伸出援手吧。不过城主似乎不认为对方能突破"狮子鬃毛"，也不想削弱城堡的守卫……希昂和众人交谈后外出整备后回来，团长决定去找巨人族帮忙。此时猫女玛奥作为城主惟一的支援到来，于是便由她协同前去说得巨人族。和矮人族一样，巨人族也不想卷入无畏的纷争。此时发生事件，有巨人族的同伴被魔物困在了山上。希昂义不容辞地接下了解救的重任。过关后巨人族也答应了要考虑一下协助的事……

阻挡者

回到旅馆，为了方便今后的备战，威克为大家准备了地下的本阵。我方现在在人手上处于劣势，不可能进行正面冲突。由于敌人进攻的最短路线要经过山路，所以在此使用落石进行阻截是最好的扰乱方法。不过问题是没有足够施行落石计划的人手。正当大家为此担忧时巨人族来了，为了不让不幸的人增加，也为了报答主角们，它们同意协同作战了。计划十分顺利，受到落石攻击的敌军乱作一团，而希昂等人就趁乱追击。

要点：本关注意要优先干掉对方的弓箭手，否则被连续攻击很容易死亡。最后的谜之青年你只要注意躲开他闪光后的冲刺便可轻易取胜。

圣兽神之旗的原貌

现在敌军都集结在希鲁迪亚旁，接下来的作战是进行小规模的佯攻，引诱敌人对"狮子鬃毛"发动总攻。不做抵抗让他们轻松突破城墙的前两道防守，待

敌人放松警戒心和斗志时，在第一层防壁用投石器将他们打散并一举反攻。

要点：从本关开始可自由选择同伴来进行游戏。主要敌人是士兵和弓箭手的组合，不过地域比较广阔，尽量采取个个击破的方法。BOSS先遣队长多雷斯汀属于重装型角色，行动十分缓慢。同伴是远距离攻击的话慢慢磨便可。

迷惑之森

胜利后正想庆祝，却没想到敌人保存了实力，而主角们却没有体力继续作战了。在这危急万分的时候敌人竟然退却了……原来是比奥斯带着矮人族前来增援了！众人立刻关闭了城门，回到了勇者亭。在得知团长外出后，在商店街找回了去祭拜恋人的团长。

来到本部，玛奥带来了敌方增援部队在精灵之森驻扎的情报。众人准备在增援部队和残余部队汇合前给予打击。得知消息的艾鲁温非常担心战争会危害到精灵，于是赶了回去。众人得知后默许了她的做法，并准备跟着前往实行作战。此时玛奥忽然叫大家不要前去……原来玛奥是敌方的密探，但是敌人准备放火将众人和森林一起毁灭的计划实在太荒唐了，玛奥不忍心之下坦白了一切。作战计划立刻改变，要赶在敌人准备放火之前进行强袭。

要点：本关要和艾鲁温一起作战，要注意她的能力培养。这里要带好回复异常状态的药，地图上有让你中毒的蝎子和让你麻痹的蝙蝠。最后要面对的是机械王子卡拉哈特（ガラハッド），先将周围的杂兵都清除。否则他混在敌人中朝你扔炸弹很难躲避。剩下他一人后控制好左右摇杆来躲避炸弹，待其降下后猛攻即可。胜利后回到勇者亭，众人对玛奥的行为各执其词。不过由于最终她还是告诉了众人真相，并救下了精灵之森，所以她依旧是大家的同伴。

谋略的沙尘

在本阵接到了新情报，敌军正在沙漠中进行集结，估计在积攒兵力。为了保险起见，还是派希昂前往沙漠

进行侦察。在沙漠，希昂发现聚集了十分多的怪物。于是便和同伴展开了行动。

要点：本关的主要任务是消灭版图上的怪物据点（地图上呈紫色），最好一击搞定，因为你靠近据点后它便会不断召唤怪物。途中经过一段紫色剧毒地带时要注意回复。在内部我们又见到了之前的神秘剑士，他说要干掉一切的元凶。最深处见到了号称贤者阿斯克林的神秘假面，他似乎认识希昂……接着便开始战斗，要注意进入紫色区域的话会中毒，三个据点在不靠近的情况下是不会召唤魔物的。BOSS使用的是属性攻击，注意增加角色的耐性值。胜利后她刮起了毒雾偷袭众人，在对方即将攻击时神秘剑士赶到并击退了假面。

圣骑士的荣耀

在勇者亭，听到假面的情况后比奥斯一脸凝重，似乎想起了什么。在本阵，得知敌人的增援杀到，对方是传说中的勇者之一凯隆率领的圣骑士团。半人马利用下半身的四蹄，能够发挥很强的机动力。何况

此队伍在凯隆的训练下，有着十分强劲的战斗力。面对这样的队伍，比奥斯竟然叫大家在平原上和圣骑士团正面作战，虽然无法理解，但在比奥斯天将助我的解释中还是相信了他。

要点：敌方的骑士移动力很高，且弓箭手边打边退很难逮到。不过还好在第二个场景中，老天真的帮忙，下起了雨。这样便可进行各个击破了。最后的Boss凯隆并不难打，当他进行冲刺时躲开，

个人技	龙炎阵	锁定状态中进行喷火攻击
	回转斩り	发动回旋斩攻击敌人
	ヘビィブロウ	使用强力攻击来击飞敌人
连携技	龙卷斩り	发动回旋斩击采靠近主角
	アイアンスキル	让身体变坚硬，反弹近身攻击
	ダブルアタック	对自己和同伴之间的敌人发动夹击
	守护灵兽晶唤	召唤飞龙群进行喷火攻击
被动技能	アタック	增强角色的攻击力
	ディフェンス	增强角色的防御力
	レジストファイア	增强角色的炎耐性
	アーマークラッシュ	攻击附带降低防御力效果

个人技	スノーヴェール	冻结冲刺中碰到的敌人
	アイスブレス	散发冰之吐息攻击
	フリーズ	发射冰冻弹，附带冻结
连携技	ブリザード	发动吹雪攻击，冻结范围内的敌人
	アイスウォール	产生冰壁，碰到的敌人受到冰冻伤害
	アイスリング	对两人身边的敌人进行冰冻攻击
	守护灵兽晶唤	召唤冰象，对范围内敌人进行撞击
被动技能	フローズンアーマ	提升角色防御力和冰耐性
	レジストマジック	提升角色魔法防御力
	瞑想	加快两人的SP回复速度
	アイスブレイク	降低周围敌人的冰耐性

个人技	クイックステップ	进行高速冲刺，摆脱敌人
	フライングクロ	进行突进撞击
	ガトリングパンチ	发动快速的连续攻击
连携技	デスムーンサークル	绕同伴周围一圈进行攻击
	ダブルタックル	两人共同进行突击
	ドリルクラッシャ	跳向同伴随后朝反方向进行突击
	守护灵兽晶唤	召唤金狼进行攻击，附带麻痹效果
被动技能	气合[illegible]	根据SP值提升相应的攻击力
	[illegible]	增加自己和同伴的移动范围
	[illegible]	根据连击数提升相应的[illegible]率
	カウンターアタック	对敌人的近身攻击进行反击

www.plumbook.cn

然后攻击便可。

胜利后神秘剑士却出现并掩护凯隆先行离开。

原来他是敌军鲁贝尔国的第一王子加内尔，而更另人吃惊的是布莱妮兹竟然是他的妹妹，艾拉公主！在勇者亭布莱妮兹告诉大家，她的弟弟卡拉哈特想要杀掉她，在危急时刻被一位金发青年所救并逃离了原来的国家。那青年告诉她卡拉哈特陷入了黑暗中，想要侵略希鲁迪亚。布莱妮兹为了阻止弟弟的野心，便和大家一起作战了。而他哥哥数年之间都在东之国修炼剑技，估计是得知发生战争后赶了回来。解除疑惑后大家纷纷赞美布莱妮兹的举动，最后则为比奥斯能够推算出下雨而大加赞赏。

献给勇者的镇魂歌

本以为会暂时平静一段时间，但城墙前突然出现了巨型的移动要塞。要阻止它对城镇的攻击，就只有从内部对其进行破坏了。按照军师的建议，众人借助了鸟人族的力量从天而降来到了要塞的甲板上。

要点：本关的宝箱分布在各个角落。BOSS为之前战斗过的卡拉哈特和凯隆，相信对提升了能力的玩家构不成什么威胁了。

凯隆一直坚守着动力炉不让它被破坏，僵持之际加内尔出现并破坏了动力炉。制止了无谓战斗的加内尔道出了一切都是暗之假面阴谋这个事实，并命令凯隆进行撤退。最后为了维护国家的尊严，提出要和希昂进行决斗(攻击方式毫无改变)。既然大家拥有共同的敌人，大家便说服加内尔加入共同战斗。话语间暗之假面突然出现，并使出魔法将所有人击倒在地。为了保护大家，龙骑士爆发出身上所有的力量和暗之假面同归于尽。

回到勇者亭，见到了传说中的勇者，神弓柯比特（クピード）。在之后的交谈中凯隆揭穿了比奥斯是真正的贤者阿斯克林，而那个暗之假面则利用贤者之名混入王国，利用了第二王子卡拉哈特欲求力量的野心，唆使其将父王关了起来，并展开了侵略。而救助布莱妮兹的金发少年和通知加内尔回国的都是柯比特。原来一切都是暗之假面的阴谋，他的目的是要得到希鲁迪亚地下隐藏着的兽神之器，得到无敌的力量。不过已经没事了……

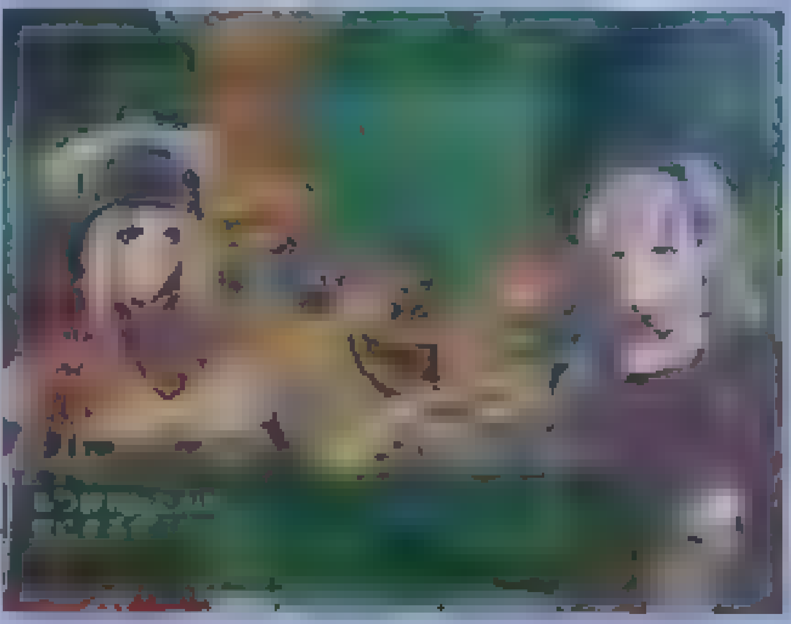
漆黑的假面

似乎又有人在野外看到了魔物，估计是上次战斗后的余孽。正当众人勘察之际希鲁迪亚竟然又遭到了魔物的袭击，驱除怪物后发现暗之假面竟然没死，在之前的战斗中它利用瞬移离开了。它现在占有着四勇者最后一人，大魔导师赛诺维亚的身体。假面在嘲笑完柯比特后离开了，在此激励之下柯比特决定带伤加入战斗，亲手将赛诺维亚解放出来。众人开始协同希昂将入侵的敌人全部赶出去。

要点：本场战斗在市街中展开，有的地点全是不死系，要早做准备。最后和暗之假面在鸟人之里决战，由于道路十分狭窄，建议用艾鲁温或柯比特等远程攻击的同伴。

太古的亡灵

胜利后成功解除了假面对赛诺维亚的控制，不过假面立即附上了被力量冲昏头的卡拉哈特。



看着倒地的赛诺维亚，希昂恢复了记忆，赛诺维亚是他的母亲。在赛诺维亚休养之际众人商讨着下一步计划，要阻止被假面控制的卡拉哈特。而此时卡拉哈特率军对城堡发动了攻击，是总决战的时候了。

要点：本关的战场主要是城堡的地下。在战斗中期要启动开关开启通路，调查地图上的蓝色地点便可。最内部，见到了机械化的卡拉哈特。可怜的他一直想要超越哥哥卡内尔从而痴迷于力量，此时他准备用得到的绝对暗黑力量来消灭众人。此时拉塞拉斯出现，复活的他使出必杀一击削弱了敌人的力量。战斗中记得增加雷耐性，击倒后一切都结束了，众人开始了庆祝。

黑衣使者

可是过了不久，希鲁迪亚又被大军包围了，是百兽王国贝斯蒂亚的军队。在之前的战斗中，人们的怨念充满了兽神之器，让兽魔王积蓄了足够的复活力量。经过调查，数日之后兽魔王就要复活了。由于复活后的兽魔王是无法阻挡的，所以百兽王国决定在24小时后对这里发动总攻，破坏城镇让兽神之器的活动停止。交谈过后街上出现了魔物，看来是兽魔王的复活果然不假。在驱除过程中艾鲁温不幸被抓，赶紧前往地下将其救回。

要点：某些关要将被封住的平民解救出来(地图上呈紫色)，击打水晶便可。敌人多为蜘蛛型怪物，注意携带异常状态的道具。

解救成功后发现尚有大批居民被困，看来阻止兽魔王的复活刻不容缓啊。突然琉娜感受到了神龙的召唤。

闪耀的光之军势

由于百兽王国要求众人去疏散人群而不让他们通过，看来要去神殿的话，就只有通过武力了。

要点：本关的音乐十分磅礴，百兽王国人数众多，在此之前要升级好自己的武器和防具。十二兽将军将轮番上阵。老虎将军攻速都很强，尽量不要跟他硬拼。在其冲刺攻击后有一段时间的停歇，此时是最好的攻击机会。面对鼹鼠将军用强攻便可(建议用普通连斩，因为他会闪身)，当你的回避率足够时时，基本就可以无视他的飞镖攻击。铁牛将军的动作十分缓慢，他的冲刺攻击也可轻易避开。最后要面对狮子王迪奥克雷斯，看到他手上那熊熊燃烧的火焰剑就明白了，加强火耐性吧。胜利后玛奥得知了狮子王是他父亲这个事实（太突然了吧）。

众人终于见到了龙神，神殿中的龙神之器和兽神之器是相对应的存在，所以兽魔王复活之际的龙神也复活了。龙神给予了希昂能够对抗兽魔王的力量——光明之剑，古代人制作的能够制御神器的钥匙。一切的目标，指向了最终的兽魔王。

众神的遗产

来到了希鲁迪亚的地下，这里的敌人异常地多。某些地点还要破坏怪物发生器。当道具不足时要及时撤退回去补充。最后面对兽魔王，要小心两边突现的蛇头，同时中间的头部还会黑洞攻击。将其解决后一切都结束了，最后是希昂和好感度最高的同伴的剧情。

个人技	幻影脚	冲刺中能穿过敌人
	火遁の术	发射火焰弹来攻击敌人
	クナイ投げ	连续发射飞镖。
连携技	忍法爆裂人形	在地上放置会爆炸的木偶。
	分身の术	发动分身来攻击范围内所有敌人
	影渡りの术	将同伴瞬移至面前，攻击周围敌人
	守护灵兽晶唤	召唤红色鬼神攻击范围内敌人，附带诅咒
被动技能	见切り	增加角色的回避率
	毒の刃	替自己和同伴的攻击附加毒属性
	かすみの术	瞬移来避开敌人的攻击
	空蝉の术	回避致死一击，并回复一定HP

个人技	零式刀技 月影牙	冲刺中将敌人击飞
	壹式刀技 月下乱舞	出现残影攻击周围一圈敌人
	贰式刀技 残月一闪	使用将敌人击飞的斩击
连携技	壹式连技 双月波	两人发射冲击波来攻击中间的敌人
	贰式连技 月光斩	冲刺奔向主角，途中的敌人都被撞开
	叁式连技 半月斩	使出攻击范围巨大的斩击，附带麻痹
	守护灵兽晶唤	召唤银骑士攻击范围内敌人
被动技能	アタック强化	增强角色的攻击力
	见切り	增加角色的回避率
	スタン	让攻击附带麻痹效果
	チェインハウ	根据连击数来提升攻击力

个人技	ヒスソング	锁定状态中奏乐，让身边敌人不进行攻击
	スパーク	使角色周围产生落雷
	连射	连续发射弓箭攻击
连携技	スロー メロディ	演奏歌曲，附带迟缓效果
	ライトニングマーチ	演奏歌曲，雷属性攻击
	サンダーリング	出现电气之轮攻击两人身边敌人
	守护灵兽晶唤	召唤巨树进行攻击，附带眩晕
被动技能	レジストサンダー	提升角色的雷属性耐性
	レジストマジック	提升角色的[illegible]力
	瞑想	加快两人的SP回复速度
	对空射击	提升角色对飞行系敌人的伤害

www.plumbook.cn

武器的升级详解

游戏中除了初级武器外不能得到任何武器，要想提升武器的能力只有通过锻造来实现。配合特殊的锻造材料，武器能够进行升级，根据武器最初所提升等级的不同，有三个成长方向。每种武器最多能升级四次。当然不可能让你凑齐矿石就能打造出高级武器，有等级限制。第3级的武器要主角达到20级才能打造，第4级的需要40级。相应的武器要在相应的锻造屋里变化。

※注：锻造屋的区别。中央通り的锻冶屋适合锻造初级物品。锻冶屋通り门口的锻冶屋是最好的武器锻造点。锻冶屋通り楼梯下的锻冶屋适合为武器附加点数。而ドワ フ右上的矮人族锻冶屋适合同等级的武器之间互相变换。

オン的武器

名称	武器	素材
バスタ ドソ ド		初期装备
サンダーブリンガー	バスタードソード	ミスリル，トルマリン，任意
チルドリフタ	バスタ ドソ ド	ミスリル，溶けない冰，任意
スティールスライサー	バスタードソード	ミスリル，セラミックス，任意
ウィンドカッタ	サンダ ブリンガ	ミスリル，エ テル，ファイアクリスタル
ブレイズリミッター	スティールスライサー	ミスリル，ファイアークリスタル，任意
シャドウスラッシャー	チルドリフター	ミスリル，溶けない冰，ダークマター
アイスディバ サ	シャドウスラ シャ	ミスリル，溶けない冰，任意
ライトニングフェンサー	ウィンドカッター	ミスリル，オリハルコン，トルマリン
スト ンクラッシャ	ブレイズリミ タ	ミスリル，セラミックス，任意
ソウルブレイカー	ブレイズリミッター	ミスリル，ダークマター，任意

[illegible]的武器

名称	武器	素材
ロングホウ		初期装备
旋风の弓	ロングボウ	ユ ツリ ，エ テル，任意
雷鸣の弓	ロングボウ	ユーツリー，トルマリン，任意
冰雪の弓	雷鸣の弓	ユ ツリ ，トルマリン，溶けない冰
破魔の弓	雷鸣の弓	ユ ツリ ，ミスリル，オリハルコン
狩人の弓	旋风の弓	ユーツリー，ミスリル，ダークマター
冰河の弓	冰雪の弓	ユーツリー，エーテル，溶けない冰
稻妻の弓	破魔の弓	ユ ツリ ，トルマリン，任意
魅惑の弓	破魔の弓	ユーツリー，エーテル，任意
吹雪の弓	冰河の弓	ユーツリー，溶けない冰，ダークマター
必杀の弓	狩人の弓	ユーツリー，ダークマター，任意

[illegible]的武器

名称	武器	素材
スタッフ		初期装备
喜びの杖	スタッフ	圣水，エ テル，任意
热血の杖	スタッフ	圣水，ファイアクリスタル，任意
哀しみの杖	スタッフ	圣水，セラミックス，任意
户惑いの杖	喜びの杖	圣水，セラミックス，ファイアクリスタル
叹きの杖	哀しみの杖	圣水，オリハルコン，エーテル
怖れの杖	热血の杖	圣水，ダークマター，セラミックス
安らぎの杖	叹きの杖	圣水，オリハルコン，溶けない冰
爱おしみの杖	安らぎの杖	圣水，オリハルコン，ミスリル
惊きの杖	户惑いの杖	圣水，オリハルコン，溶けない冰
怒りの杖	惊きの杖	圣水，ミスリル，ダ クマタ

[illegible]的武器

名称	武器	素材
アックス		初期装备
レッドアックス	アックス	龙のウロコ，ファイアクリスタル，任意
ブル アクス	アックス	龙のウロコ，溶けない冰，任意
イエロ アクス	アックス	龙のウロコ，トルマリン，任意
ヒ トアックス	レッドアックス	龙のウロコ，魔晶石，ファイヤ クリスタル
コ ルドアックス	ヒートアックス	龙のウロコ，ファイアクリスタル，溶けない冰
ショックアクス	コ ルドアックス	龙のウロコ，溶けない冰，トルマリン
バ ニングアクス	ヒ トアックス	龙のウロコ，ファイアクリスタル，ミスリル
ヘビ アクス	任意二级武器	龙のウロコ，セラミックス，任意

[illegible]的武器

名称	武器	素材
ワンド		初期装备
アメジストワンド	ワンド	魔晶石，ファイアクリスタル，任意
カ ネリアンワンド	ワンド	魔晶石，トルマリン，任意
エメラルドワンド	ワンド	魔晶石，溶けない冰，任意
アイスワンド	エメラルドワンド	魔晶石，溶けない冰，任意
クリスタルワンド	カ ネリアンワンド	魔晶石，セラミックス，任意
パ ルワンド	アメジストワンド	魔晶石，エ テル，セラミ クス
サファイアワンド	アイスワンド	魔晶石，溶けない冰，ダ クマタ
ルビ ワンド	パ ルワンド	魔晶石，ファイアクリスタル，任意
トパ ズワンド	クリスタルワンド	魔晶石，ダ クマタ ，トルマリン

[illegible]的武器

名称	武器	素材
クロー		初期装备
モスキ ト	クロ	兽の牙，ダ クマタ ，トルマリン
ファントム	クロ	兽の牙，エ テル，セラミ ク
ライトニング	クロ	兽の牙，セラミ ク，トルマリン
シューティングスター	ファントム	兽の牙，ミスリル，セラミック
サンダ ボルト	ライトニング	兽の牙，トルマリン，ミスリル
テンペスト	モスキート	兽の牙，エ テル，忍び石
デーモン	テンペスト	兽の牙，ダークマター，任意
ヴァンパイア	テンペスト	兽の牙，ミスリル，オリハルコン
サンダ フラッシュ	サンダ ボルト	兽の牙，ダ クマタ ，トルマリン
ミラ ジュ	シュ ティングスタ	兽の牙，エ テル，任意

[illegible]的武器

名称	武器	素材
短刀		初期装备
疾风	短刀	忍び石，玉钢，エ テル
阳炎	短刀	忍び石，ファイアクリスタル，任意
初霜	短刀	忍び石，溶けない冰，任意
雪风	初霜	忍び石，溶けない冰，エーテル
不知火	阳炎	忍び石，ファイアクリスタル，セラミック
若叶	疾风	忍び石，ミスリル，セラミ ク
神风	若叶	忍び石，エーテル，任意
朝日	不知火	忍び石，ファイアクリスタル，任意
吹雪	雪风	忍び石，溶けない冰，任意
金[illegible]	若叶	忍び石，セラミック，任意

[illegible]的武器

名称	武器	素材
カタナ		初期装备
净化刀	カタナ	玉钢，オリハルコン，任意
火炎刀	カタナ	玉钢，ファイアクリスタル，任意
雷电刀	カタナ	玉钢，トルマリン，任意
冰结刀	净化刀	玉钢，溶けない冰，任意
红莲刀	火炎刀	玉钢，ファイアクリスタル，任意
吸魂刀	雷电刀	玉钢，ミスリル，任意
镇刃刀	冰结刀	玉钢，オリハルコン，任意
炎狱刀	红莲刀	玉钢，ファイアクリスタル，任意
迅雷刀	吸魂刀	玉钢，トルマリン，任意

[illegible]的武器

名称	武器	素材
竖琴		初期装备
メドゥーサの竖琴	竖琴	天马のたてがみ，セラミック，任意
サラマンダ の竖琴	竖琴	天马のたてがみ，ファイアクリスタル，任意
ハルピュイアの竖琴	竖琴	天马のたてがみ，エ テル，任意
パーンの竖琴	ハルピュイアの竖琴	天马のたてがみ，ダ クマタ ，ファイアクリスタル
フェニックスの竖琴	サラマンダ の竖琴	天马のたてがみ，ファイアクリスタル，エ テル
ベヒモスの竖琴	メドゥ サの竖琴	天马のたてがみ，ミスリル，ダ クマタ
セイレーンの竖琴	パーンの竖琴	天马のたてがみ，オリハルコン＋セラミックス

[illegible]

疾雷の羽衣	千草	トルマリン，天马のたてがみ，エーテル
冰雪の羽衣	千草	溶けない冰，天马のたてがみ，エーテル
柔道着	コート	ミスリル，圣水，玉钢
男气のふんどし	さらし	龙のウロコ，玉钢，兽の牙
本气の下着	男气のふんどし	オリハルコン，圣水，ダ クマタ
ミスリルローブ	ローブ	ミスリル，セラミック，エ テル
猫耳カペ	カチューシャ	ファイアクリスタル，兽の牙，忍のう
[illegible]カルハット	シルクハット	魔晶石，[illegible]マリン，[illegible]
コロネット	[illegible]クレット	龙のウロコ，圣水，ダークマター

www.plumbook.cn

Arc The Lad
アークザラッド ジェネレーション
GENERATION™

文 沙罗

妖精战士 世代　SCE　RPG
PS2　ARC THE LAD GENERATION　2004年11月3日　日版
对应 PS2 BB UNIT　推荐对象年龄　全年龄

系统解说

基本操作

十字键	移动
左摇杆	移动
□	疾退／配合方向时为冲撞／卡片模式下使用对应□键的能力
△	加速 CP 的聚集／卡片模式下使用对应△键的能力
○	特殊技／卡片模式下使用对应○键的能力
×	攻击／卡片模式下使用对应×键的能力
L1	以锁定目标为中心顺时针侧闪
L2	锁定目标／解除锁定／切换目标
R1	以锁定目标为中心逆时针侧闪
R2	按住不放时切换为卡片模式
SELECT	开关战斗地图显示

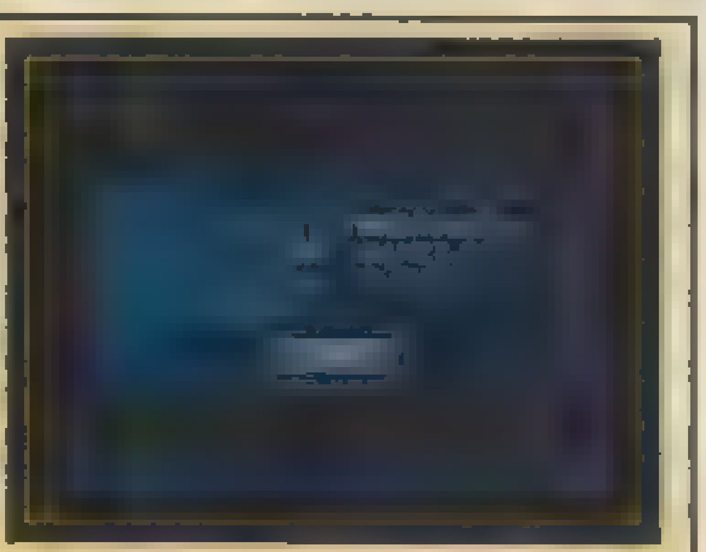
卡片系统

在前作中，灵精与人间的羁绊已经消失，所以作为能源的精灵石也日益减少。为了解决能源危机，一位天才学者利用过去的技术开发出了一个名叫 ALD 的护手。有了该护手后，任何人都能够将只有拥有特殊力量的“守护者”才能够使用的卡片进行实体化并加以利用。如此一来，本作中也有了各种各样的卡片。这也是本作的最重要的系统之一。

卡片种类

魔法卡片	装备后能够使用卡片中蕴涵的魔法。
机关卡片	能够使用各种存储在卡片中的物品。
特技卡片	能够使用存储在卡片中的各种角色专用必杀技。
武器防具卡片	装备这些卡片后，角色的各种能力都能够得到相应的提升。
角色卡片	能够将存储在卡片中的力量具现化的特殊卡片。里面存储的都是过去勇者们的力量。

继承记录

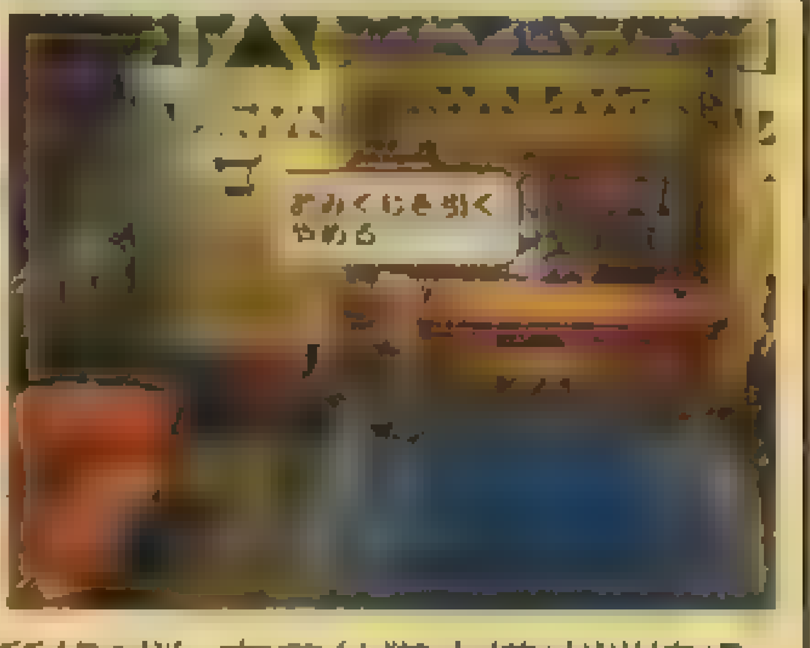


当选择新游戏时，若记忆卡中有前作《精灵之黄昏》的通关记录，那么就可以直接读取并获得前作女主角リリア的角色卡片。之后只要在商店中将其实体化，就可以使用了！若大家没有前作的记录也不必担心，因为リリア的角色卡片可以在抽签的场所取得。不过那样的话，就可能会是所有角色卡片中最晚一个得到的了……

除灵

主角埃达是除灵师一族的惟一后裔——这意味着全世界只有他一人能够进行除灵并获得SP值。在平时进行战斗时，有时会出现一种全身散发黑气的怪物。将这种怪物的HP打至0时它并不会立刻死亡，而是陷入昏迷状态。此时若按下○键，便可以发动除灵攻击，不仅能将怪物消灭，还能获得一定数量的SP值。到了游戏后期，大部分的BOSS都是邪灵状态，只有使用除灵攻击给予最后一击才能将其完全消灭，否则当怪物从昏迷状态中清醒过来，就会回复一定量的HP，如此反复下去……（一些邪灵杂兵不用除灵攻击也能打败，不过就不能获得 SP 值了）

卡片抽签 & 模拟训练



在ディルズバルド这个城市中，有一个特别的卡片抽签场所。只要玩家拥有10枚セウムカード便能够抽取一次卡片。可供抽取的卡片种类多种多样，许多稀有的贵重卡片都需要从这里获得。要注意的是，除了魔王之女ちょこ的角色卡片外，所有的角色卡片都可以在这里通过抽签获得。

另外，在该场所的2楼，有三台猎人模拟训练机，从左到右的难度分别为简单、普通和困难。当完成训练机中的任务后，便可以获得一定数量的セウムカード。除了参加猎人考试外，只有这里是能够大量获得セウムカード的场所。若之前在抽签时已将セウムカード用光，便可以在此进行训练重新赚取セウムカード。另外建议大家在抽签时事先存档，若没能抽到角色卡片，就立刻按下L1、L2、R1、R2、SELECT和START进行复位后重抽取。

卡片合成

卡片合成可谓是本作最重要的系统之一。如果不能掌握该系统，那么游戏到了中后期，就完全无法进行下去了。全世界能够进行卡片合成的场所只有两处：ユーベル和サルファス的商店。在准备开始进行合成时，要先选择合成职人以及需要进行合成的两张卡片。合成职人的分类非常详细，从魔法到武器再到特技应有尽有，在合成时若能知道合成出的卡片是何种类型，那么之前选择该职人的话，成功率就会高达100%了！这里要提醒一下大家：在合成前，最好能够事先知道合成后的卡片是什么，尽量不要随便尝试。（合成表请见下文）因为不符合合成条件的卡片，合成失败的几率非常之高。不过在合成失败时，偶尔也能够得到一枚セウムカード或是ロマンシングピース青。

©2004 Sony Computer Entertainment Inc.

战斗画面解说

1.HP 槽

由于本作没有了以往靠经验值升级的概念，所以HP 值除了装备特殊卡片能提升 100 点上限外均是固定的。每当战斗结束，HP 值就会自动完全回复。

2.SP 值

提升系列历代作品角色的猎人等级的必需值。

3.任务目标

部分任务中才会出现。达成提示的目标后就能完成任务。任务的内容多样丰富，后文再详细介绍。

4.时限

部分任务中才会出现。必须要在限定的时间内完成任务，否则任务就会失败。

5.CP 槽（蓝）

角色在卡片模式下使用能力卡片时就会消耗一定量的精灵石的能量槽。换句话说，若蓝色槽不足时，卡片的能力就无法使用。

6.CP 槽（绿）

蓝色槽减少时会用绿色槽的精灵石能量进行补充。当猎人等级为最高级时（ARC 级），绿色槽的槽数上限为 20。绿色槽减完后，蓝色槽便不能再进行补充。

7.卡片能力

当这些点发出亮光时，表示蓝色槽的长度满足对应按键的卡片能力的发动条件。反之，若光点没有发亮，那么就不能使用对应按键的卡片能力。

菜单画面解说

▲当角色们装备上专用装备后，不仅战斗力大幅提升，连外表的衣着、颜色等都会发生改变。

1.角色及姓名

包括主角和卡片角色在内，最多只能容下6人，多余的卡片角色就不能进行实体化了。若想要替换其他角色，那么6人中就会有一人变回卡片，不过猎人等级会得到保留。

2.资金 & 经验点数

最上方是现有资金数，红色的一栏是品格值，白星一栏是猎人点数。两者均为 10 点时便可参加猎人试验。当获得“猎人专家”的等级以后，品格值一栏就会消失。之后只要赚够猎人点数即可考试。

3.任务

现有的任务状况表示。游戏初期一次只能接下一个任务，随着猎人等级的提升，一次可接的任务数量也会递增。

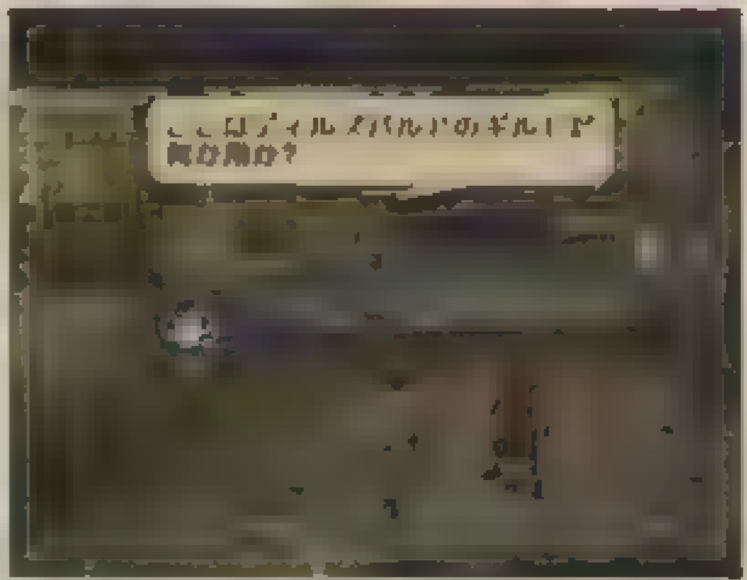
4.SP 值

SP 值只能靠身为除灵师的主角赚取。其作用是分给卡片角色，令他们的猎人等级成长。等级每上升一级时，CP 槽的最大值就会上升 2 点。最大为 20。

5.主菜单

在这里，大家可以将各类卡片装备至角色身上，卡片种类有武器装备、必杀技、道具、辅助等等。要注意的是，每个角色都拥有自己专用的武器装备以及必杀技卡片。这些大部分都是需要通过合成获得。

猎人行会系统

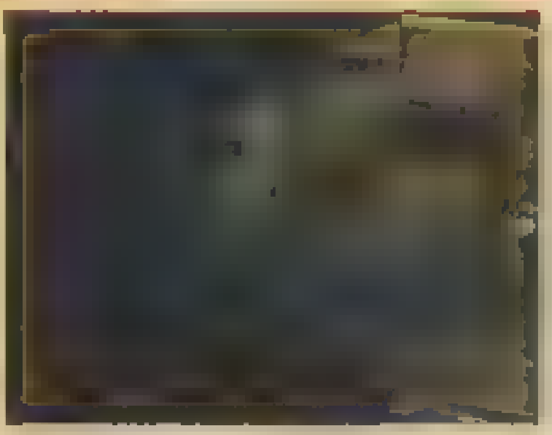


在千年前，猎人行会原本是一些赏金猎人（专门靠完成一些委托赚钱报酬的人）自发建立起来的组织。不过自从2代结局时的大灾害发生后，该行会也摇身一变，成为了以扶助苦难的人民为主要目的的世界范围的机构。不过随着各国的发展，大灾害带给人们的创伤渐渐痊愈，猎人行会因为失去了原本的目的而就此解散，在很长的一段时间里都成为了人们口中的历史。在本作中，世界各地的人们为了复兴前作《精灵之黄昏》中荒废的世界，而再度创建了起来。组织的人类创建者为前作的主角——卡古。猎人行会为了能够进行世界性范围的治安维持，从而接受人们的各种委托，其中也包括捕获、击倒怪物、寻找贵重物品以及进行护卫工作等。另外，各地的行会均由“猎人专家”级别的猎人负责运营。

在本系列的 2 代、3 代中占有重要地位的“猎人行会系统”再度复出，不仅如此，本作的流程进行方式也与 3 代一样，演变成了“完成任务制”：完成行会中提供的任务，赚取“猎人点数”→参加猎人实验、提升猎人等级→新的任务出现→完成任务，如此反复下去……要注意的是，行会中提供的任务有两种：普通的猎人任务以及揭示板任务。

特别注意：若任务失败，那么装备在角色身上的各种能力卡片就会被全部没收，所以若没有对某个任务完成有足够的把握，就最好随时存档，以免发生珍贵卡片被没收的悲剧。

揭示板任务

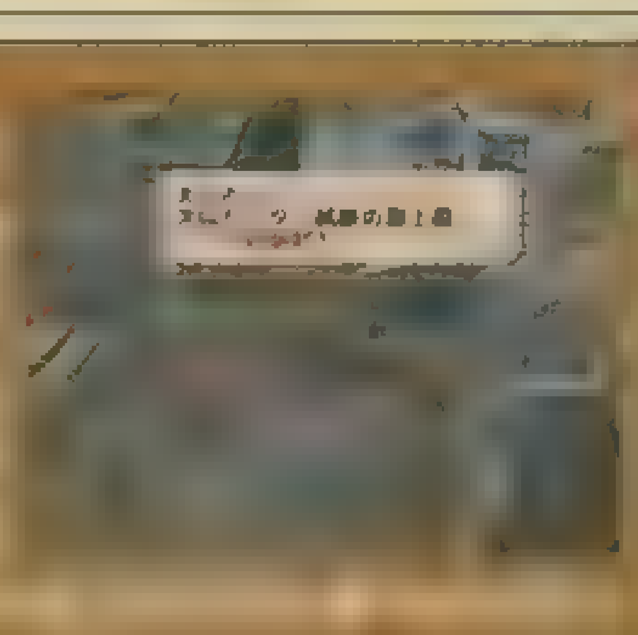


揭示板任务即为本作的主线任务。在完成这类的任务时，实际就等于在发展主线剧情。不过，揭示板任务的数量极为有限，而且只有满足特定条件时才能够出现和完成。每完成一个揭示板任务，就可以获得5点猎人品格度。要注意的是，揭示板任务不能使用其他角色，只有主角埃达才能够完成

猎人任务

熟悉本系列的玩家大概对这类的任务再熟悉不过了吧？猎人任务共有S、A、B、C、D五种难度等级。任务的等级越高那么获得的报酬也就越丰厚。绝大部分的猎人任务没有特别的出现条件，战斗场地也只有一个，所以完成起来也相对比较容易。完成任务时可以得到一定程度的猎人点数。

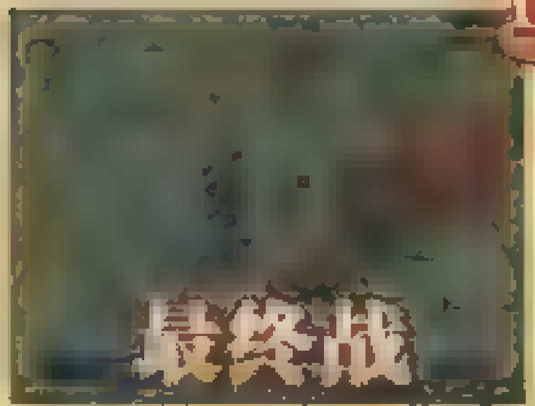
猎人考试



考试的主要类型

I 将怪物的HP 打至一定程度以下时，怪物便会昏迷。此时必须按下 R2 键启动卡片模式，然后使用△键的“捕获器”将怪物抓获。若不小心将怪物打死，则视为考试失败。

II 在怪物的围攻之中保护好NPC，当NPC移动至画面右边时考试成功；若NPC死亡则算考试失败。要注意NPC相当弱智，遭到攻击时也不会躲避的。



III 这里要与系列历代作品中的某个角色进行1对1的较量。虽然对手能力很高，但若我方装备一些强力无耻的能力卡片的话，还是能够轻易击败对手的。这里要注意的是ARC等级时的最终战，对手是初代的主角阿克。他能够使用出完全犯规的技能，相当无耻。

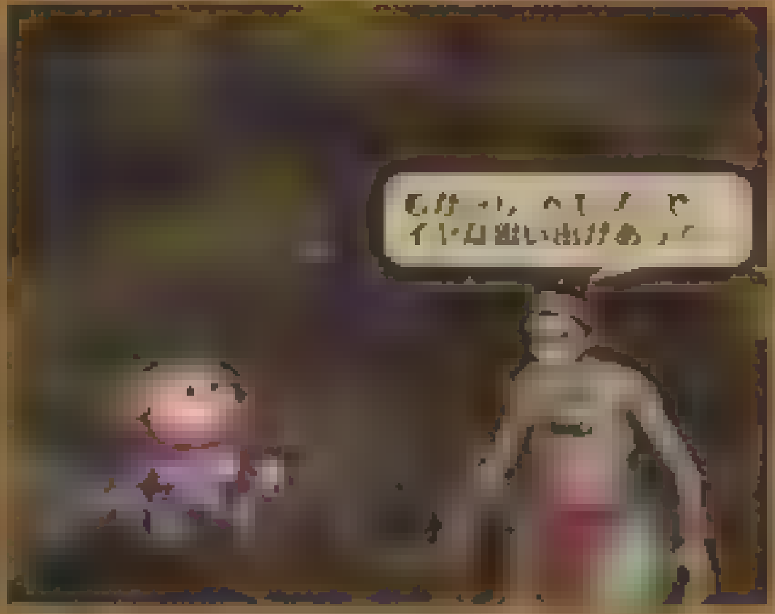
主线流程攻略

クラーブ島

▲在海边捡到的一本书，促成了埃达与基莉卡的邂逅。不过那本书的内容以及基莉卡的真实目的，埃达在许久之后才得知……

▲在对付BOSS时，记得将其击昏后，使用〇键进行除灵攻击。

ミルマーナ



▲在镇内找到ヘモ后前往行会希望当一名猎人但遭拒绝，无奈之下前往王宫找到マル王子后再度前往镇内的公会参加猎人资格考试。

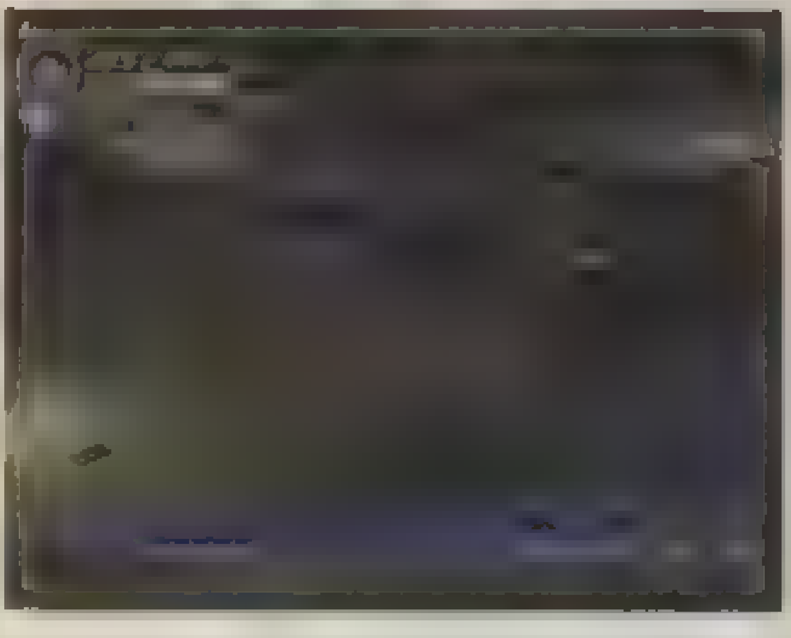
▲完成了清除干草的工作后返回行会，再完成揭示板上的"再修业"任务后即可正式成为猎人。

◀在迷宫中若错过了取得角色卡片的机会，就只能通过抽签获得了。

ルルム

▲在试验场遭阻拦后再前往议会2楼找ガーラ谈话，他会带着主角参加猎人等级考试。

ミルマーナ



▲进行"海底油田"的任务时，要特别注意NPC的HP。NPC比较愚蠢，遭到攻击时也不会进行躲避，在遇到大量敌人时，一个个引过来消灭是最安全的办法。这里可得マル的角色卡片。

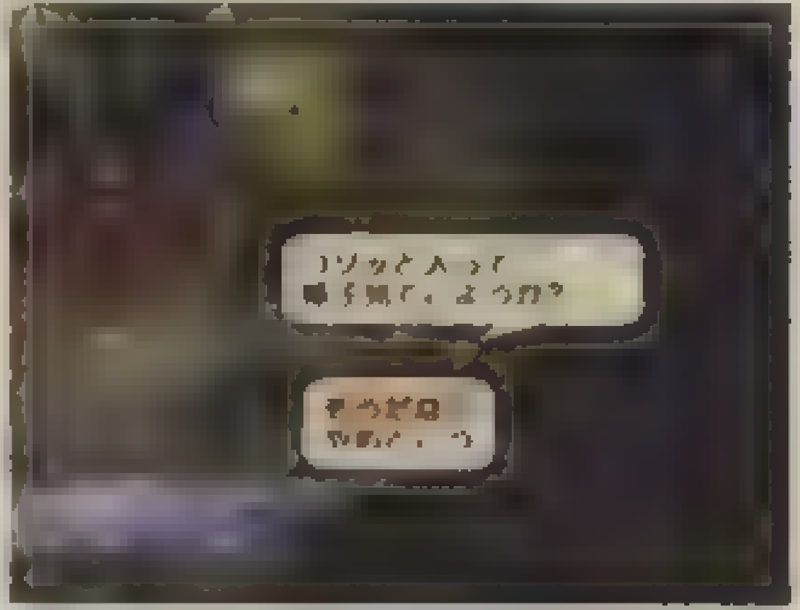
サルブネス

[illegible]寻人"任务时，在战斗中当场景切换时，NPC的HP便会自动全回复。（可得ダ・ル的角色卡片）之后可去ルルム进行猎人考试。

▲进行"代替警备"任务时，会一次出现连续需要完成的任务，不将所有列出的任务完成，那么揭示板的任务就无法完成。

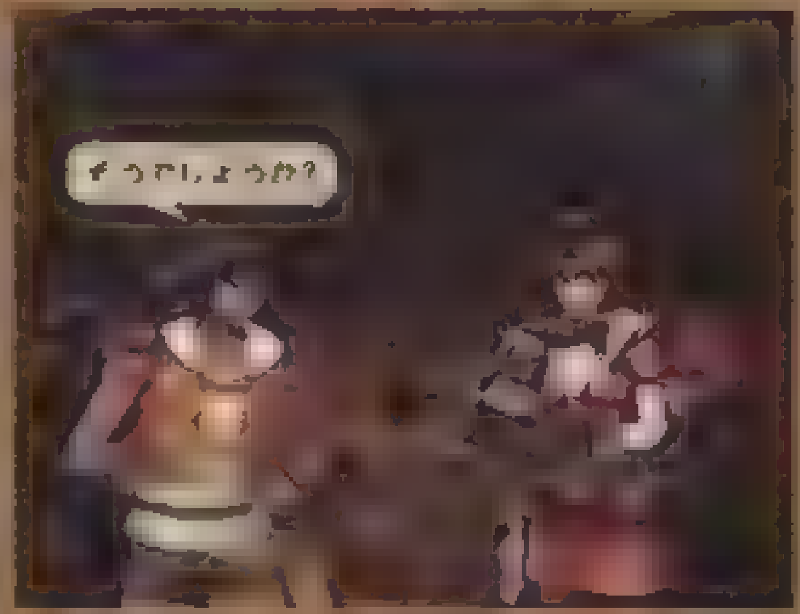
ディルズ＝ミルド

▲进行"寻找老师"的任务时，在酒场可以找到委托人。在金字塔中，要先依靠ヘモ打开地下道的机关门，再通过地下道来到塔顶解除机关。（这里可得テオ的角色卡片）完成任务后可前往ルルム进行猎人考试。



▲进行"拯救父亲"的任务并前往ロディオン馆时，要先靠ヘモ钻入右上方的地洞打听情报才能发展剧情。注意在该馆右侧的地下室中有リーザ的角色卡片。

ユーベル



▲进行"紧急寻人"任务时，先要在酒场找到前作中的ポーレット，然后去2楼打听情报，之后ポーレット会一起参加战斗。注意在龙の洞窟中可以得到ダーク的角色卡片。之后可前往ルルム进行猎人考试。

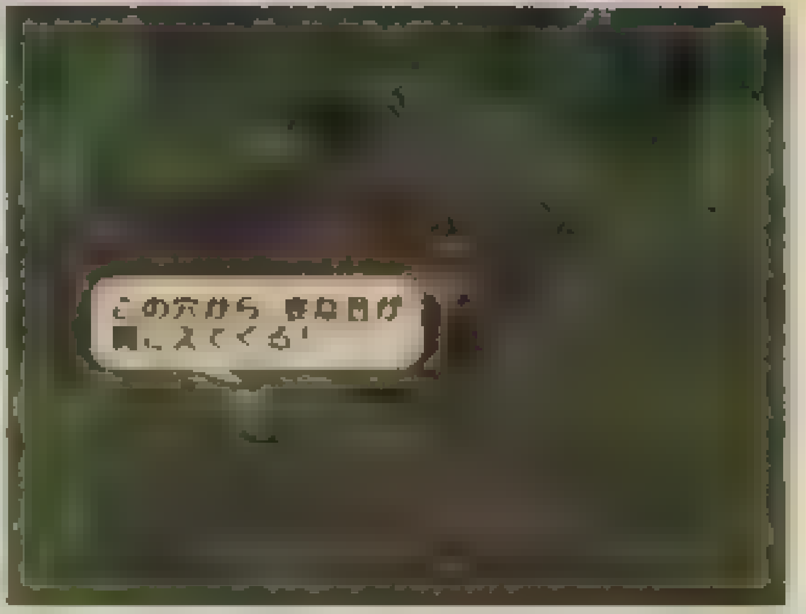
[illegible]

ルルム

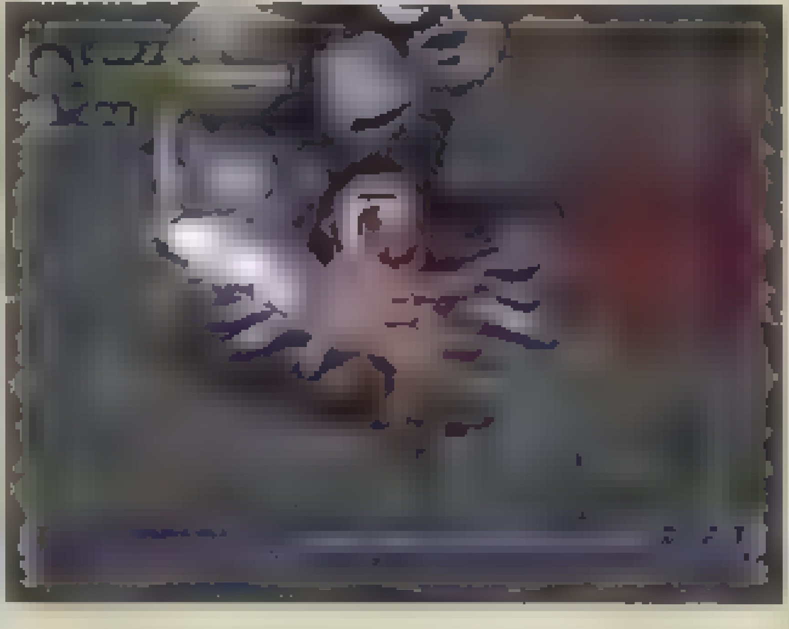
▲进行"拜托除灵师"任务时，要注意水之神殿的路线：一开始直接进入左边的传送点⇒进入上面的房间⇒在右上有箱子挡路的地方进入右边传送点⇒进入大广场右上的传送点⇒直接进入上方的传送点。

▲进行"有事拜托"任务时，要注意这里的连续任务次数为3次，在高地处，需要进入地下才能到达真理の剑的据点，这里可得ガーラ的角色卡片，之后可前往ルルム进行猎人考试。

ユーベル

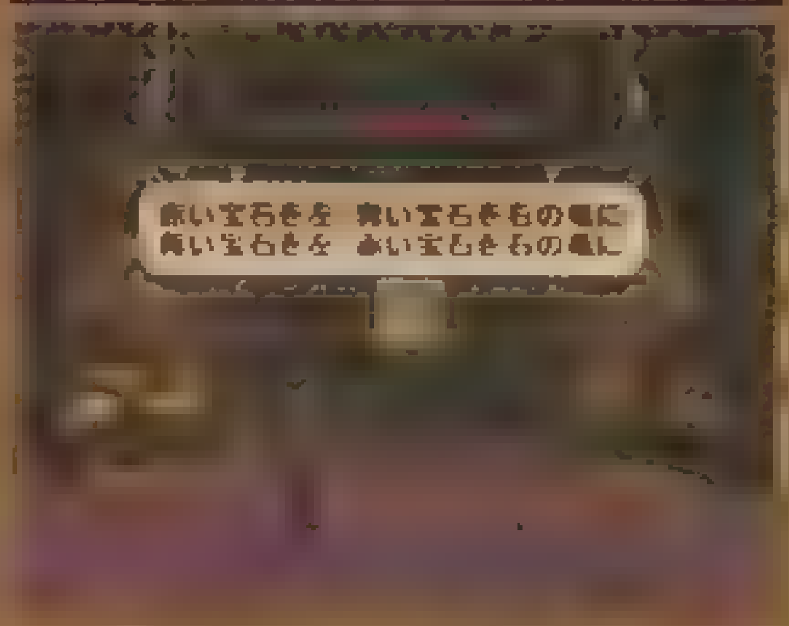


▲进行"给相信我的话的人"任务时，要先在高地处将周围东西都调查一次再与委托人对话。在森林中要靠ヘモ进入地道调查地面的裂缝。



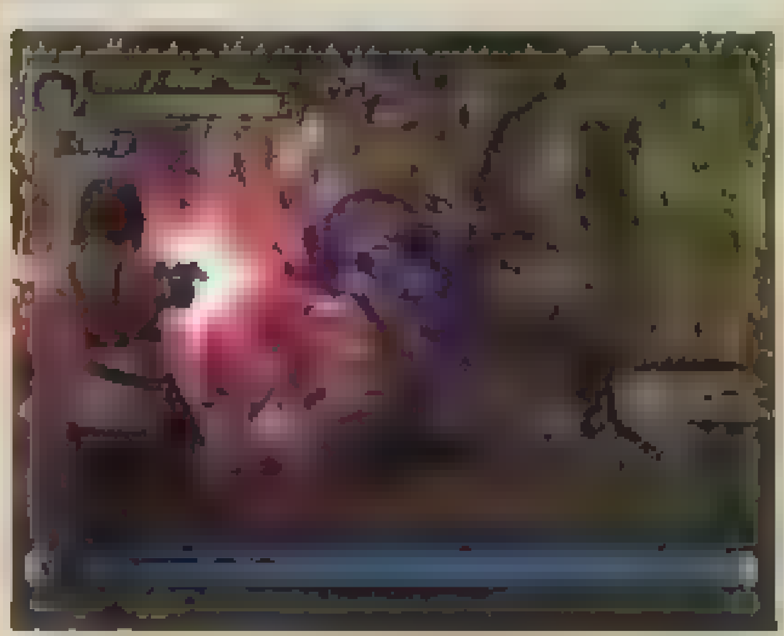
▲在最后对付BOSS时，站在中心处不断使用必杀技即可轻松将其击败，这里可得ポーレット的角色卡片。之后返回ユーベル找ポーレット等人汇报情况。

ミルマーナ



カテナ迹

▲最终BOSS共有两种形态。第一个形态会不时张开触手，此时若放任不管，那么其释放出的能量束能给予我方极大的伤害。只有将触手处的杂兵消灭，才能阻止其继续释放能量束。



▲最终BOSS的第二形态会由埃达和基莉卡共同对付。注意基莉卡的能力不高，一定要将BOSS的注意力吸引过来，以免她遭到连续攻击而被打败。这里千万要记得，最后一击要使用除灵攻击，不然不能打败BOSS。

能力卡片一览表

注：1 为了表示方便，下表中的所有地名均简写为"ユ"、"ル"等字样。其表示这枚卡片可在该地区的商店中购买。

2.ルルム共有两个商店，后一个商店要在游戏中后期才会出现。两店所售的物品有所不同。

3 许多高级物品要在游戏中后期后，才会有售。

ユ＝ユーベル　ル＝ルルム　ディ＝ディルズバルド　ミ＝ミルマーナ　サ＝サルファス　オ＝オルコス

卡名	入手方法
1 风刃破弾	剣技の奥义书＋魔技の奥义书
2.シャッフルショット	射击の奥义书＋ダークスフィア2
3 ヒートサイクロン	暗器の奥义书＋ヒートアロー2
4.ギガントバズーカ	射击の奥义书＋武器图鉴
5.ミラージュフィールド	机械の奥义书＋ライジングブラスト
6 ヒエン召唤	魔技の奥义书＋幻觉の奥义书
7.クリムゾンスラッシュ	斗技の奥义书＋ヒートアロー2
8 アイススマッシャー	斗技の奥义书＋ウォーターバブル2
9.ブラッディソーン	魔技の奥义书＋ゴーレムハンド2
10.アヤツリ	幻觉の奥义书＋ダークスフィア2
11 ダークミサイル	机械の奥义书＋ヒートアロー 2
12 パニつちゅ	魔技の奥义书＋マジカルストーン
13 トータルヒーリング	魔技の奥义书＋ウォーターバブル2
14.天の裁き	幻觉の奥义书＋ライジングブラスト2
15.樱花雷爆斩	剣技の奥义书＋ヒートアロー2
16 ラマダ真拳	斗技の奥义书＋ラマダの纹章
17.ヒートウォール	魔技の奥义书＋ヒートアロー2
18.ラヴィッシュ	幻觉の奥义书＋ゴーレムハンド2
19.乱れ击ち	射击の奥义书＋ウィンドスラッシャー2
20.インパルスボム	魔技の奥义书＋エクスプロージョン2
21.ナイフレイン	暗器の奥义书＋ストライクパワー
22 ラブナパーム	射击の奥义书＋ヒートアロー2
23.クロスジャベリン	棒术の奥义书＋パワーストーン
24 リリアスパイラル	暗器の奥义书＋ライジングブラスト2
25.ランサースピリット	棒术の奥义书＋封魔のおび
26 アーススピリット	棒术の奥义书＋ゴーレムハンド2
27 クラーフスピリット	棒术の奥义书＋幻觉の奥义书
28.ヒートアロー	ユ・ル・ディ・ミ・サ・オ
29.ヒートアロー2	ヒートアロー＋マジカルストーン
30 エクスプロージョン	ユ・ミ・サ・オ
31.エクスプロージョン2	エクスプロージョン＋マジカルストーン
32.ウォーターバブル	ユ・ル・ミ・オ
33 ウォーターバブル2	ウォーターバブル＋マジカルストーン
34.ダイヤモンドダスト	ユ・ル・ミ・オ
35 ダイヤモンドダスト2	ダイヤモンドダスト＋マジカルストーン
36.ウィンドスラッシュ	ユ・ル・ディ・オ
37.ウィンドスラッシュ2	ウィンドスラッシュ＋マジカルストーン
38.トルネード	ユ・ル・オ
39 トルネード2	トルネード＋マジカルストーン
40 ゴーレムハンド	ディ・サ・オ
41.ゴーレムハンド2	ゴーレムハンド＋マジカルストーン
42.メテオフォール	ディ・サ・オ
43.メテオフォール2	メテオフォール＋マジカルストーン
44.ライジングブラスト	ディ・オ
45.ライジングブラスト2	ライジングブラスト＋マジカルストーン
46.サンダーストーム	サ・オ
47.サンダーストーム2	サンダーストーム＋マジカルストーン
48.ソウルディバイド	ミ・オ
49.ソウルディバイド2	ソウルディバイド＋マジカルストーン
50.ダークスフィア	ル・オ
51.ダークスフィア2	ダークスフィア＋マジカルストーン
52 キュア	ユ・ル・ディ・ミ・サ・オ
53.キュア2	キュア＋マジカルストーン
54.キュア3	キュア2＋マジカルストーン
55 ヒールレイン	ユ・ル・ミ・オ
56.ヒールレイン2	ヒールレイン＋マジカルストーン
57 ヒールレイン3	ヒールレイン2＋マジカルストーン
58.ストライクパワー	ユ・ミ・サ・オ
59.プロテクション	ル・ディ・ミ・オ
60 石ころ	—
61 透き通った石	—
62 磨かれた石	透き通った石＋万能の布
63.谜の矿石	打败ゴーレム时随机掉落
64 小石袋	石ころ＋リザードシート
65.铁の玉	ユ・ル・ディ・ミ・サ
66 轻い金属	ロマリアトンネル的机械持有
67 かたい金属	ロマリアトンネル的机械持有
68.手里剑	ミ・サ
69.ゆがんだ手里剑	—
70.しびれ玉	油球＋アルラウネの实
71.油球	ユ・ル・サ・オ
72.火药球	ユ・ル・ディ・サ
73 手榴弹	火药球＋轻い金属
74.ディルズボム	ディ
75 伤药	あきビン＋キュア
76 あきビン	—
77 火炎ビン	油球＋あきビン
78 アルラウネの实	打败アルラウネ时随机掉落
79.时限爆弹	手榴弹＋火药球
80 ポイズンボム	油球＋时限爆弹
81 パラライズボム	时限爆弹＋しびれ玉
82.スロウボム	—
83.ルーサの杖	打败メイジ时随机掉落／抽签获得
84 パラライザー	ルーサの杖＋エクスプロージョン
85.ショックウェーバー	ルーサの杖＋トルネード
86 トラバサミ	ユ・ル・サ・オ
87.ヴィルマーユニット	—
88.ヒーリングロッド	—
89 放水器	ディ・ミ・サ
90.火炎放射器	ディ　放水器＋油球
91.放电マシーン	サ

网络模式

通过PS2的专用BB UNIT，大家可以使用自己记录中的角色上网与各地的玩家们一起组队战斗或者互相对战。网络中的大部分任务与单机版的不同，在任务完成时还能够获得许多类似于セウムカード这样的在单机版中极难获得的卡片。所以说，只有上网与各地的玩家们一起游戏，才能够真正地将本作完全制霸！另外，因为本作对应网络的缘故，厂商以后还可能会推出一些新的资料片，以增强网络部分的乐趣。

◀角色的台词可以事先登陆下来，以便在战斗中使用。看着角色们互相冒着一些著名台词，也是一件十分有趣的事情。

モフリー族

合作游戏

大家可以参加最大由4人组成的小队，前往各个迷宫中歼灭敌人。同时还能够获得一些稀有的卡片或SP值。一些迷宫难度颇高，单独一人可能极难完成。这里就是组队者的天堂了。

对战

两个小队之间可以互相对战，一场战斗最大支持8人参加。在战斗中若获得胜利的话，就能够获得个人网络排名点数以及一些珍贵的卡片。

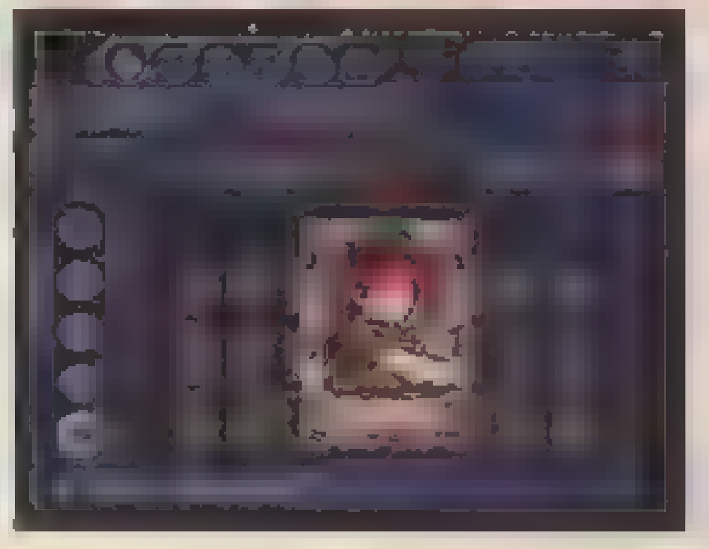
部件卡片一览表

注 セウムカード在上网后可以大量获得。

1 リストバンド	ユ・ディ・ミ・オ
2 レザーバンド	ユ・ル・ディ・ミ・サ
3 パワーリスト	ユ・ル・ディ・サ・オ
4.マッスルリスト	ユ・ディ・サ・オ／パワーリスト＋パワーストーン
5 バトルブレスレット	ル／マッスルリスト＋パワーストーン
6.アイアンファング	バトルブレスレット＋かたい金属
7 幻兽の牙	アイアンファング＋幻觉の奥义书
8 罗刹の腕轮	アイアンファング＋斗技の奥义书
9 こわれた数珠	ユ・ディ・ミ・サ
10 水晶の数珠	ユ・ディ・ミ・サ／透き通った石＋こわれた数珠
11.ヒスイの数珠	ユ・ディ・ミ／磨かれた石＋こわれた数珠
12 妖玉の数珠	ディ・ミ／水晶の数珠＋ヒスイの数珠
13 黑水晶の数珠	ル
14 シルバーロザリオ	轻い金属＋谜の矿石
15.シャイニングクロス	シルバーロザリオ＋磨かれた石
16 ゴールドロザリオ	シルバーロザリオ＋谜の矿石
17 战いマガジン	ル・ディ
18 世界ケンカ族	ディ・サ・オ
19 サバイバルガイド	ユ・ル・ディ・ミ・サ
20 武器图鉴	ユ・ディ・サ
21 格斗术の全て	ル
22 五轮の书	格斗术のすべて＋サバイバルガイド
23 武神の秘传书	オーガからドロップ
24 斗争大辞典	五轮の书＋武神の秘传书
25 除灵师のシャフト	ルーサの杖＋ラークの纹章
26.ニーデリアヒルト	谜の矿石＋ニーデリアの纹章
27 ディルズユニット	ヴィルマーユニット＋テクノストーン
28 族长の钩爪	谜の矿石＋かたい金属
29 流行のぬいぐるみ	黑水晶の数珠＋万能の布
30 ダークヘンシル	在ユーベル的商店后 调查上方的柜台获得
31 タクティカルグラブ	ガントレット＋武器图鉴
32.ブレインヒルト	谜の矿石＋武器图鉴
33.ノルのシャフト	ルーサの杖＋ノルの纹章
34.大僧正の纹章	格斗术のすべて＋ラマダの纹章
35 布の服	ユ・ル・ミ・サ・オ
36 拳法着	ユ・ミ・サ
37 レザーベスト	ユ・ディ・ミ・サ・オ
38.チェインベスト	ユ・ル・ディ・ミ・サ／レザーベスト＋轻い金属
39 エルブンチェイン	诗人のローブ＋バイオレットレーサー
40 レンジャースーツ	布の服＋拳法着
41 リングアーマー	ユ・ル・ディ・サ かたい金属＋布の服
42 ヘビーアーマー	ル・ディ・サ リングアーマー＋かたい金属
43 バトルアーマー	ル・ディ・サ
44 ルーンアーマー	ディ・サ バトルアーマー＋マジカルストーン
45.ドラゴンスケイル	ルーンアーマー＋ドラゴンのうろこ
46.リザードスケイル	ルーンアーマー＋リザードシート
47.旅人のローブ	ユ・ミ・サ
48 诗人のローブ	ユ・ミ・サ
49.マジックローブ	旅人のローブ＋マジカルストーン
50 隐者のローブ	マジックローブ＋マジカルストーン
51 魔法の靴	ブレイドブーツ＋マジカルストーン
52 ブレイドブーツ	ソードマスターからドロップ
53.クラフトグローブ	ル・ミ・サ
54.皮の手袋	ユ・ル・ディ・ミ・サ・オ
55 ニンジャの手甲	ル・ディ・ミ・サ・オ／クラフトグローブ＋疾风のバンダナ
56 ガントレット	皮の手袋＋轻い金属
57.グラウスの防具	バトルアーマー＋战士の守り
58 ドバッチマスク	リザードシート＋アーマーストーン
59 佣兵のブーツ	サバイバルガイド＋リザードシート
60 龙骨の甲胄	ドラゴンスケイル＋ドラゴンのうろこ
61.ビアンタの花びら	アルラウネの实＋ロマンスのしずく
62 ウーファー族のマント	
63.ラルゴの靴	封魔のおび＋ロマンスのしずく
64.スメリアの铠	ルーンアーマー＋谜の矿石
65 纹次の法被	封魔のおび＋拳法着
66 圣母の腰带	きぬのおび＋ロマンスのしずく
67 ヒュルカ族の上着	隐者のローブ＋リザードシート
68.サシャの道具袋	小石袋＋リザードシート
69 精灵マフラー	疾风のバンダナ＋ニンジャスカーフ
70.ホルンの衣	隐者のローブ＋万能の布
71.フィオナの衣	诗人のローブ＋万能の布
72.パワーストーン	ル・ディ・ミ・サ・オ／透き通った石＋ロマンスのしずく
73 マジカルストーン	ユ・ル・ミ 磨かれた石＋ロマンスのしずく
74.テクノストーン	ディ・ミ・サ
75.アーマーストーン	ユ・ディ・ミ・サ
76 古代の指轮	完成6次A等级的"石版を返还する"任务后获得
77 疾风のバンダナ	ユ・ミ／万能の布＋リザードシート
78 战士の守り	かたい金属＋リザードシート
79.贝壳	打败部分怪物时随机掉落
80 おもちゃの指轮	打败ラケルタ族时随机掉落
81 クラヴィスの本	打败ネクロマンサー时随机掉落
82 ドラゴンのうろこ	打败高级的ドラゴン时随机掉落
83 バイオレットレーサー	シルバーロザリオ＋贝壳
84.リザードシート	打败部分怪物时随机掉落
85.万能の布	打败部分怪物时随机掉落
86 技术者の教本	ディ・サ／机械の奥义书＋サバイバルガイド
87 きぬのおび	打败忍者系敌人时随机掉落
88 封魔のおび	きぬのおび＋战士の守り
89 ニンジャスカーフ	疾风のバンダナ＋万能の布
90 毒避けの指轮	ル・ミ・オ おもちゃの指轮＋磨かれた石
91 バランスの指轮	おもちゃの指轮＋透き通った石
92 ラークの纹章	シルバーロザリオ＋ゴールドロザリオ
93 愈しの绘札	キュア3+キュア3
94 愈しの小人	愈しの绘札＋万能の布
95 ロマンシングピース青	Bad Combo合成／打败グラ・アビス时随机掉落
96 ロマンシングピース赤	ロマンシングピース青＋ロマンスのしずく
97 ロマンシングピース黄	ロマンシングピース黄＋ロマンスのしずく
98 ロマンシングストーン	ロマンシングピース黄＋ロマンスのしずく
99 ロマンスのしずく	任意魔法2+任意魔法2
100 天使の像	ユ・ミ 武神の秘传书＋谜の矿石
101 女神の像	五轮の书＋谜の矿石
102 王样の像	斗争大辞典＋谜の矿石
103 ニーデリアの纹章	打败ドゥラゴ族时随机掉落
104 ラマダの纹章	打败ラマダ僧时随机掉落
105 ノルの纹章	打败キラーウルフ时随机掉落
106 剑技の奥义书	ユ・ル
107 暗器の奥义书	ル・サ
108.射击の奥义书	ティ・サ
109 机械の奥义书	ディ・サ
110.斗技の奥义书	ユ・ル・ディ・オ
111.幻觉の奥义书	ミ・オ
112.魔技の奥义书	ミ・オ
113.棒术の奥义书	ユ・ル・ミ
114.セウムカード	极少数怪物身上带有 完成猎人训练机的任务后获得

角色卡片一览表

本作的最大一个卖点，便是《妖精战士》全系列的主要人气角色都会在本作中登场甚至使用！不过在本作中，这些角色也和其他物品道具一样，是以卡片的形态出现的。角色卡片共有24张，除了最后一张ちょこ的卡片需要达成特殊条件才能获得外，其他的卡片都可以通关抽奖来获得。在得到角色卡片之后，就可以在商店中花费100G进行"实体化"。之后在各种非主线任务中，便可使用这24名角色战斗了！



1 カーグ	打败カテナ研究所、キリカ房间前的巨人兵时掉落
2 マル	海底油田中的某个箱子
3 ホーレット	ロマリア的下水道，有4个イービルアイ怪物将一个箱子围住的地方
4 ガンツ	真理の剑的据点内，有许多爆炸桶的地方
5 タチアナ	完成"先生探し"这一任务后获得的报酬
6 ダーク	龙の洞窟的尽头处的邪灵龙持有
7.デルマ	抽签获得
8 ヴォルク	游戏通关后前往オルコス发生事件并打败ヴォルク
9 ヘヘドア	水の神殿中女王の间的邪灵持有
10 カトレア	抽签获得
11 ヂークベック	抽签获得
12 ちょこ	完成怪物图鉴后从ルルム的モフリー那里获得
13 リーア	接续前作《精灵之黄昏》的通关记录后获得
14 アーク	获得猎人等级的最高级 ARC 称号后得到
15 トッシュ	抽签获得
16 シェリル	冰の回廊中的某处的冰块中
17 ククル	在完成サルファス的揭示板任务时 在シオン山中获得
18 アレク	抽签获得
19 エルク	ミルマーナ王国的ヘモ洞穴中获得
20 ルッツ	抽签获得
21 シュウ	抽签获得
22 リーザ	ガルアーノ馆地下
23 テオ	金字塔中
24 イーガ	抽签获得

怪物图鉴

完成了怪物图鉴的收集后，就可以得到ちょこ的角色卡片。

001 アーマートータス
002 アルティマ
003 アルラウネ
004 イーター
005 イービルアイ
006 イントルーダ
007 ウェブハピー
008 SA-100
009 エレメンタル
010 オーガ
011 オルコ族
012 格斗兵
013 ガルムヘッド
014 ガントラップ
015 ガンナー
016 キーゼル
017 キャノントラップ
018 キラーウルフ
019 キラードッグ
020 キルゴイル
021 ゲール
022 クスクル
023 グラ・アビス
024 グリーンドラゴン
025 クリフギガント
026 ケルベロス
027 ケンカ屋
028 コ・アビス
029 甲壳虫
030 强盗
031 コーブス
032 ゴールドドラゴン
033 ゴーレム
034 コブラ
035 コレオプト族
036 コレオプト幼生
037 サイトワインダー
038 サンドワーム
039 シーフ
040 指挥官
041 死神
042 ジャイアントウーズ
043 ジャイアントスライム
044 射击兵
045 シュタイングラーフ
046 ショートガントラップ
047 シルバードラゴン
048 スカルウォーリア
049 スケルトン
050 スコーピオン
051 すざく
052 スタトウス
053 スタンスモッグ
054 ストーンジェル
055 スライム
056 スリーピングガスト
057 セルキス
058 ソードマスター
059 ソードマン
060 ゾンビ
061 ダーイン
062 ダークナイト
063 タランチュラロード
064 ダンデライオン
065 デザートデビル
066 デスハウンド
067 テロリスト
068 テロリストリーダ
069 トヴァリン
070 トゥラゴ族
071 ドラゴンフライ
072 ニドヘグ
073 ニンジャ
074 ニンジャマスター
075 ネクロマンサー
076 ハイニンジャ
077 バイパー
078 ハライズウーズ
079 ハンターフライ
080 PA-200
081 ひくいどり
082 ビットスコーピオン
083 ファンガス
084 ふくろリス
085 ブリキゴーレム
086 ヘルカイト
087 ヘルハウンド
088 ペンペン草
089 ポイズンスライム
090 ボンバーフライ
091 マイコインド
092 マイティーフライ
093 マイマイ
094 マミー
095 マントラップ
096 ムル・アビス
097 メイン
098 モンク
099 暗にうごめくもの
100 ユグトランル
101 妖树
102 ラ・アビス
103 ラケルタ族
104 ラリュウキ
105 リッチ
106 ル・アビス
107 レッサーデーモン
108 レッドドラゴン
109 ロノチスブルーン
110 ロック
111 ワイバーン
112 ワイルドドッグ
113 ワライタケ

文 喵太

攻略透解 Guide Through

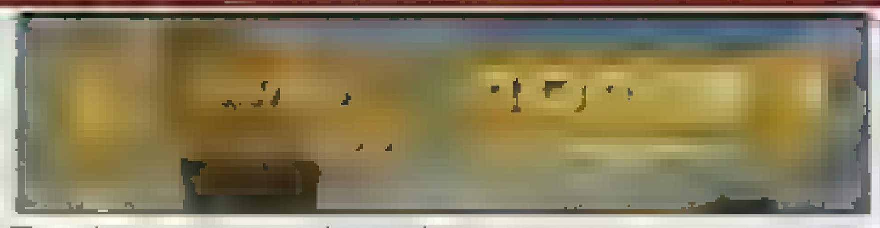
SCEA 的超级动作游戏《瑞奇与叮当 3》终于登场。之前所听闻的全新画面引擎果然让人眼前一亮，整个游戏画面让人感到十分舒服，几乎不存在锯齿。而更重要的并不是这点，新作在系统上得到更大的强化，让前作中的一些弊端完全消失。游戏的整体难度降低了不少，尤其是中后期，几乎没有让笔者要尝试十几次的关卡。可能是因为没有了前作飞行和太空射击等特殊的迷你游戏吧！这次的攻略以地图中的重点部分和任务的说明为主，相信这对于攻关的玩家来说已经足够。另外还有白金螺丝的取得方法，但由于时间关系而剩下了3个，下期将为大家补完。另外还有技能点和所有奖品的取得方法就只能留待日后再为大家揭晓了。

瑞奇与叮当 3	SCEA/Insomniac games	ACT
PS2 Ratchet&Clank 3	2004 年 11 月 2 日	美版

操作说明

左摇杆	角色移动/在主观模式中移动方向
右摇杆	转换视角/在主观模式中移动方向
○	发射子弹　使用辅助武器
□	使用扳手攻击
×	跳跃　连按是二段跳　空中紧按是飞行
△	调出武器更换画面
R1	蹲下　加上跳跃键是大跳跃
L1	切换主观模式
R2/L2	锁定方向　同时按是锁定目标（需武器支持）
START	菜单

等级概念



等级在本作中依然存在。与前作所不同的是，每种武器的等级最高可以到达5级（通关后的Mega版武器是6级），甚至是前作中出现的武器也可以达到比以往更高的威力。很多武器在上升到一定等级后会增加附带效果，一般来说是3级左右。因此有些初期十分弱的武器可能是最强力的。而瑞奇的自身等级最大值是100，也就是说HP的最大上限在一周目中是100。武器和瑞奇的经验值会根据杀敌数量提升，因此“练级”在本作中也是必须的。

冲刺术

在很多情况下，玩家在危机时都想以最快的速度躲开攻击。由于冲刺鞋（Charge Boots）要到游戏中期才能取得，因此在之前的战斗中（尤其是BOSS战）会比较吃力。而且冲刺鞋十分难控制，往往会不小心冲过头而掉下水中。所谓冲刺术就是在移动的过程中同时按下R1键＋×键，这样瑞奇就会利用背后的叮当向前喷射一小段距离，正好是用来回避敌人的小范围攻击。当然，在之前要把叮当切换成Thruster Pack状态。

通关后挑战模式

在通关并结束制作员名单后，系统会询问玩家是要返回BOSS前的进度（按□键）还是以挑战模式重新游戏（按○键）。如果玩家选择后者的话，那么便能够以通关的状态重新开始游戏。但毕竟某些道具涉及了剧情部分而不再保留，因此下面列出挑战模式中出现的变化：

- 继承所有的武器（包括等级和经验值）和瑞奇的等级。
- 继承一部分道具（PDA和Charge Boots）、继承所有的白金螺丝和换装。但不继承任何辅助武器。
- 瑞奇的等级上限突破100，武器的经验值和瑞奇的经验值的上升速度大幅度提高。
- 在武器贩卖机中可以购买Mega版的强力武器（6级），还可以购买最后一样强力武器RY3NO（300万）。
- 获得的金钱数量至少是2倍以上，根据玩家的破坏程度还会逐渐提高倍数。（被攻击后减少至2倍）
- 敌人的能力大幅度提高，尤其是攻击力。陷阱的难度也有所提升。所有地图变成半模糊状，斗技场和VR训练所中的奖励金额上升。
- 在Special的CINEMATICS中增加SKETCHBOOK（游戏原画设定）。

白金螺丝的取得方法（不完全版）

与前作一样，在世界各地中隐藏着不少一般情况下找到不到白金螺丝。只要取得了足够的白金螺丝，就可以在菜单Special选项中的Skin里购买瑞奇的新换装。除了有礼服版的瑞奇外，还有怪物和网络对战中专用的机器人等装束。

地点	具体取得方法
Starship Phoenix	在每一章霍克游戏中收集所有的勋章（一共5个，个别隐藏的勋章位置请参考后文的攻略部分）。
	完成VR辅助武器训练。
	完成VR训练的最后一关。
Florana	在遇到第2个武器贩卖机时需要飞降到远处的平台中，如果玩家直接从旁边的楼梯落下就可以发现白金螺丝。
	在进入死亡区域后，在地图中上方的位置跳过一处掉下的板块后　向地图中央看便会发现螺丝。
Marcadia	进入地图右下方的细小路线中　在尽头有一处需要两边来回跳跃的墙壁　到达上方的隐藏路线　在里面发现白金螺丝。
	在镭射工场的最后一处需要连接Y型射线的房间中有一处需要磁铁鞋才能登上的平台　走上去后把射线折射到墙壁上的机关中　然后回到前两个房间再利用磁铁鞋走上墙壁　折射光线到门旁的开关中。这样旁边的大门就会打开　在里面有白金螺丝。
	在镭射工场的最后一个区域中有一扇很大磁铁墙　走上去可在天花板取得白金螺丝。
Annihilation Nation	在第一次前往Annihilation Nation发生事件后　在第一个的分支点会固定向左走　然后穿过一小段陷阱地带本应该向左走　但这时玩家只要跳上前方的高台就会发现白金螺丝。
	在后期更新了任务项目后　进行MAZE OF BLAZE的比赛　在经过第2个选择点后　利用新增加的上方甲板跳到白金螺丝的板块上。
Aquatos	在进入Aquatos后　跳进第2个潜水区域时向后地图下方游泳便可以看到白金螺丝。
	在第一次进入Aquatos时　Skidd不会打开地图中央部分的其中一个开锁机关。当玩家获得Hacker后　打开这里的开关便可以在里面得到白金螺丝。
	在下水道寻找首饰的地图最上管道中。
	下水道河流的中上方，需要地图中右方倒数第2条上方的桥梁处用Hypershot才能取得。
Tyhrranosis	在地图右下方圆形的建筑处，从门口位置向右走，在边缘处发现白金螺丝。
	在取得了Hypershot后　在地图最左方的洞窟内可以看到绿色的连接点　使用Hypershot飞到对岸就可以在里面找到白金螺丝。
Daxx	在进入了有Courtney Gears影像的房间后　走出外面但不乘坐空中的士。用Hypershot打开旁边的绿色道路　然后一直跳到对岸　就会找到白金螺丝。
	到达了地图左下方的房间后，在墙上的高台有一处按钮。在踩下按钮后迅速往相对的方向冲刺，这样就来得及走出圆形房间外的门。在外面的平台找到白金螺丝。
Obani Gemini	在第一个地区中　玩家可以发现一个蓝色的洞窟。先走到地面上裂缝交叉点　用Hypershot打开机关　然后急速赶到洞窟处　就会发现保护罩已经打开了。
	进入第2区域后，在第一个飞上高处的地板上按跳跃，然后向上方飞，这样就能去到另一个区域并得到白金螺丝。
Holostar Studios	控制瑞奇到达有博彩机的房间时　可以看到小型的观众席　跳上顶部找到白金螺丝。
	在乘坐飞船的地方（逃出后）有一条可以磁性道路。登上后一直走到尽头处，可在高塔处发现白金螺丝。
	在取得了上述的白金螺丝后不要用传送点返回，在回到圆形地区时不要往下走，从旁边的凸出处走，然后跳到下方的一处磁性道路凸出点上，便可发现。
Zeldrin Starport	从地图左上方的路线走，在遇到第一个绿色连接点时，击破右方整备中的飞船，在里面可发现白金螺丝。
	在地图左下方可遇到两个高台　跳上地图右方的高台后再跳到对面　可发现白金螺丝。
Metropolis	进入第一个房间时跳上地图左方的大型玻璃窗前　并击碎它，这样就能看到前方有一条新通道，在最里面可以找到白金螺丝。
	在怪物开始狂暴化后，往前走，在一个通往外面的室外的大门会遇到一架运输机和两个用色光线枪的敌人。走出室外后往右手方向走，跳上凸出的细小横条，在拐弯后发现白金螺丝。
Zeldrin	在刚着陆时不要急着从凸出的平台跳下去。应该从船头方向的磁性地板往下走，这样在途中就会得到白金螺丝。
Aridia	在最后一场战斗（Part5）中　进入敌人的基地后不要急着破坏两座机枪塔　从右方的高台绕到基地门后方可以得到一个白金螺丝。
Qwark's Hideout	在通往拿取PDA的路上可以看到一个白金螺丝　但直接就是不能到达的，玩家要继续走　到了重心恢复正常的地段再往下跳　这样才能取得。
Koros	在到达一堆绿色箱子　需要往上跳的地段，先跳上去　然后跳到旁边的屋檐　慢慢向铁门内的方向走　这样就可以取得里面的白金螺丝。
	在跳上了绿色箱子堆后，走到地图上像“十字”标记的房子后方，爬上楼梯后可以得到白金螺丝。
Command Center	在通过了第一个怪兽对话的游戏后升上平台，然后从旁边跳下去便可以得到白金螺丝。

联动

在进入了Starship Phoenix的武器贩卖机和Aquatos出现的神秘人处的购买菜单后，玩家都可以发现一个记忆卡的图案，这分别表示了读取初代和2代的存档。Starship Phoenix的武器贩卖机中只需要有初代的存档，在读取后便可以得到初代的服装。在神秘人处读取2代的存档就可以免费购买2代的武器（不过存档中要求玩家已经取得了相应的武器）。如果苦于找不到美版前两作的玩家也不用担心，因为对应的纪录版本是日版、欧版和美版，就算玩家之前玩的是日版也同样可以读取哦！

小知识

炸弹人

在选择霍克游戏的章节画面中按下“□键”，然后输入密码“YING TZU”就可以进入insomniac museum中玩炸弹人游戏。输入“MR CHAN”进入忍者格斗游戏。不过这两个游戏都至少要两个人以上才有意思哦！（不存在NPC设定）

免费的补给

每次进入斗技场或者VR训练场的战斗时，系统都会自动帮玩家补充所有的弹药。玩家可以利用这点，在随便进入一个项目后马上退出，这样就可以免费得到补给了。

有趣的秘技

游戏中按下Start键，然后依次输入○□○□↑↓←←可以让瑞奇手上的扳手变成光剑；在霍克游戏中输入↑↑↓↓←→○□□可以更换霍克的装备；在标题画面，同时按下L1、R1、R2、L2可以进入《狡狐大冒险2 怪盗帮》的试玩版。

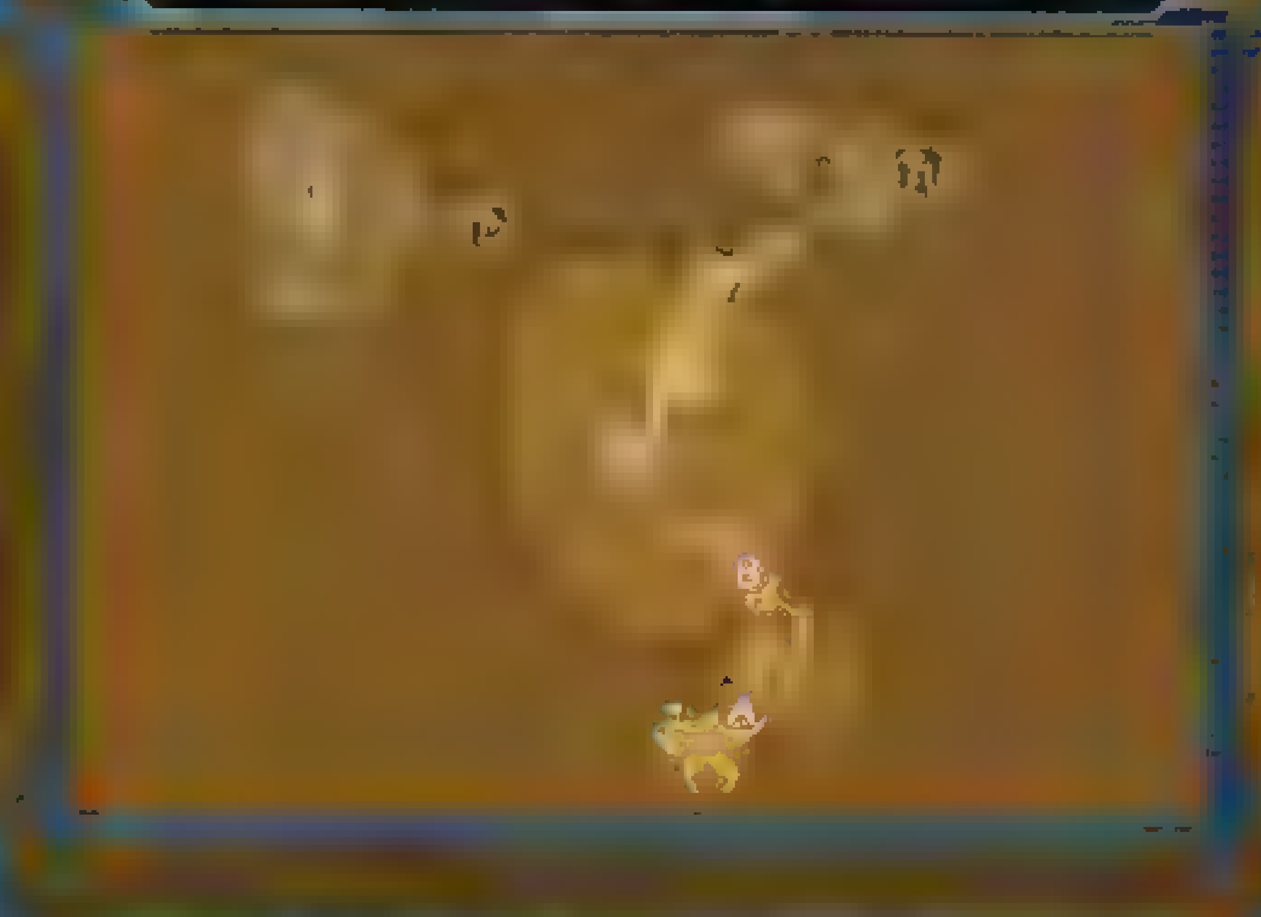
© 2004 Insomniac Games. © 2004 Sony Computer Entertainment America

www.plumbook.cn

要点攻略

本游戏中的基本流程以[illegible]为主，地图中的?1等标记表示相应的 Mission 说明，地图中[illegible] Check 说明，攻略中出现的武器图片不一定为最后进化的形态。

Veldin



登场武器

Shock Blaster

本作最初级的武器。具有范围大，装弹数比较大的优势。但射程比较短，威力也一般，不适合 BOSS 战。在提升到2级后就可以使用蓄力攻击，威力提升了不少。4级后增加带电效果。

Nitro Launcher

威力数一数二的武器。一般情况下以喷射落下的方式射出，但如果敌人进入了射程范围的话便会自动瞄准该敌人。强化后拥有更高的威力和更大的爆炸范围，BOSS 战中发挥更佳。缺点是装弹数太少。

?1 Save Veldin!
到达目的地，途中帮助队友击倒敌人。

?2 Eliminate the Enemy Forces
到达目的地，并击倒所有四处涌来的敌人。

A：获得武器 Shock Blaster

[illegible]来到[illegible]从[illegible]获得武器 Shock Blaster[illegible]的敌人迎面冲过来[illegible]因此玩家也可以选择使用扳手攻击。

B：击倒飞船

[illegible] Launcher[illegible]

C：活用主观射击

进入这个圆形区域后[illegible] Nitro Launcher[illegible]始的生命值比较少，很容易就会倒下。

D：苦战

在到达了 Mission1 处后[illegible]进入主观视角使用大威力的 Nitro Launcher[illegible]

A：武器贩卖机

[illegible]和 N60 Storm 贩卖外，还可以花钱补充子弹的数量。在这里建议大家购买 Plasma Whip[illegible]

B：金钱加倍

进入这个区域后[illegible]由于 B 处拥有大量的木箱，因此玩家在这里可以赚到不少金钱。

C：遭遇大型水怪

在跳上 C 处的平台后，在前方的水中会突然冒出大型的水怪，它们会从口中喷出毒气，一旦被击中便会消耗大量的体力。对付他们首先要紧按 L2 锁定方向，然后用强力的武器将其击倒。它喷毒气之前会有很大的动作，足够玩家回避。

D：能力爆发

[illegible]

E：利用绳索滑动

来到[illegible]至上空，会看到有一根绳索向对岸延伸，只要玩家在绳索下使用二段[illegible]大型水怪和大量敌兵，应使用威力大的 Nitro Launcher 尽早消灭。

F：死亡区域攻略

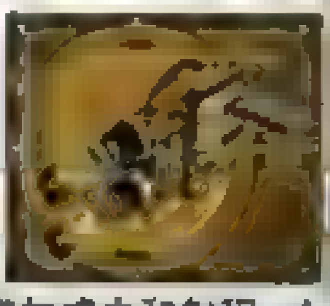
在进入了死亡区域后，玩家要沿着一条[illegible]路前进，除了[illegible]敌人出现外，还设置了不少陷阱。在[illegible]毫犹豫。地上的火焰和两方伸出[illegible]都有一定的规律，要仔细观察，尽量减少受伤的几率。有很多敌人在冲过来的时候就已经被陷阱弄死，因此玩家不需要浪费弹药。

登场武器

Plasma Whip

火焰鞭子。不但攻击范围广，可以攻击四周的敌人，而且紧按 R1+○键还可以像扳手般投掷出去。攻击力也让人满意，且能让敌人身上起火，是游戏中比较实用的武器之一。缺点是前方的攻击距离太短。

N60 Storm



最普通的射击武器，拥有装弹数多、射程远的好处，在提升等级后不但大幅度增加装弹数上限，而且增加威力和射程，4级以上更会增加带电效果，同样是实用性比较高的武器。

Florana

?1 Find the mysterious man
到达目的地，寻找神秘男子。

?2 Walk the PATH OF DEATH
通过布满陷阱的死亡区域。

?3 Defeat Captain Qwark
击倒霍克上尉。

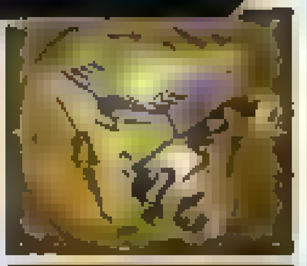
BOSS 战

霍克具有十分高的攻击，只要玩家接近他，就会遭到拳头的攻击。如果远离他的话，他就会投掷出回力镖攻击玩家。而且他的防御力极高，HP 也十分多（好像是废话……）。建议玩家采用远距离锁定攻击战术，因为他的回力镖速度一般，只要在他投掷后跳起便可以轻松躲开。使用 Nitro Launcher 的8发导弹就可以消耗他一大半HP，接着只要用普通的 Shock Blaster 便可以轻松收拾他了。虽然途中会出现一些敌兵，不过相信都会消失于 Nitro Launcher 的爆风下。

Starship Phoenix

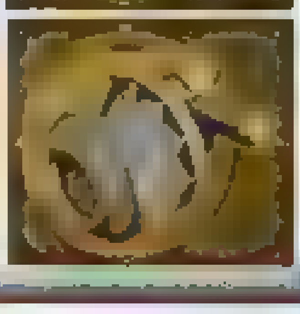
登场武器

Infector



射出有毒的生物跟踪目标，让后让其感染病毒。被击中的敌人身上会冒出一层毒气，如果其他敌人碰到也会受到伤害。该武器有累加效果，如果对同一敌人使用数次会有更佳的效果。

Suck Cannon



把细小的敌人吸进累积能量，然后当成子弹射出。缺点就是一定要是细小的敌人，不然就吸不进去了。射出来的子弹威力不错，而且速度很快，在斗技场中效果显着。

?1 Take Qwark to his cage
把霍克上尉带到牢房处。

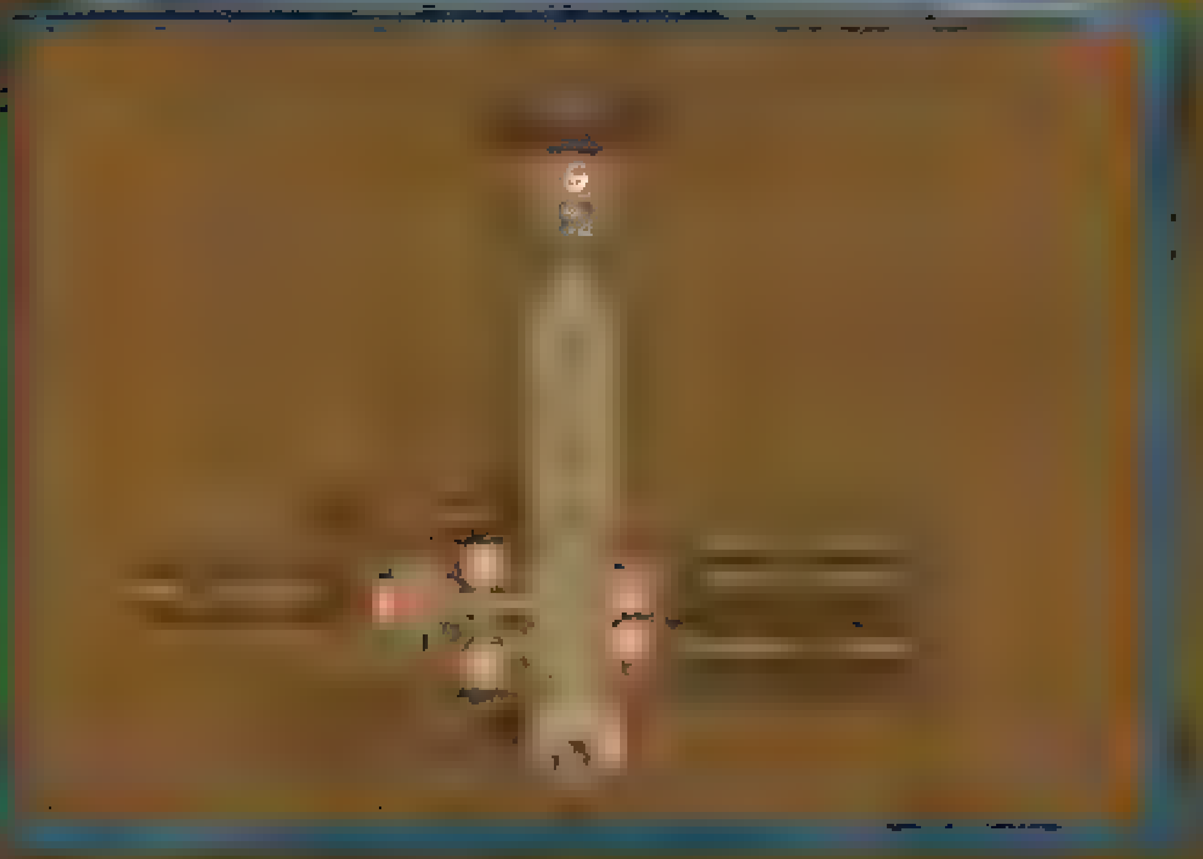
?2 Meet Sasha on the Bridge
到驾驶舱与莎莎对话。

?3 Fly to Marcadia
驾驶飞船前往 Marcadia 星球。

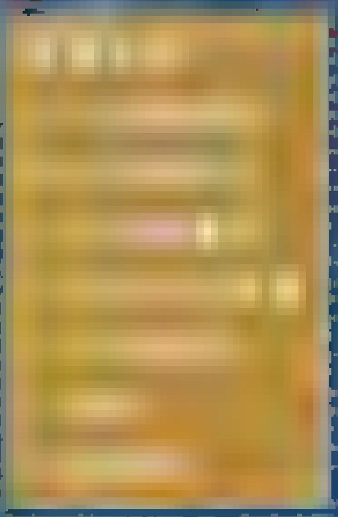
★地图请参见下页左上

www.plumbook.cn

Starship Phoenix



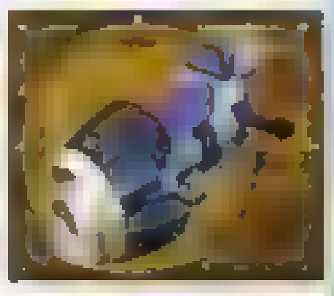
关于VR竞技场



[illegible]竞技场，就是类似于前作的斗技场般，在一个固定的空间中打倒一定数量的敌人，获取金钱。每隔一段剧情，竞技场内的项目都会更新。由于这里的敌人数量多，因此[illegible]经验和[illegible]的[illegible]。[illegible]一定数量的训练[illegible]一些获得白金螺丝的项目。虽然[illegible]可以取得一枚白金螺丝。在[illegible]项目时[illegible]子弹或购买新武器。有些项目[illegible]玩家[illegible]可以通过参考左方说明[illegible]的下方位置，得知本项目是否存在限制。例如"时钟"标记表示本关在要限定时间内打倒敌人，"武器"标记表示要使用限定的武器打倒敌人，"恶魔头像"的标记则表示有BOSS战等。不过要得知本关的具体情况，还是参考说明左方说明。

登场武器

Spitting Hydra



与一般的武器所不同的是，Spitting Hydra的每一发子弹都需要玩家锁定目标才能发射。装备后紧按○键，这个状态下只要前方出现敌人，就会出现锁定的标记。当确认数目后放开按键就会发射强力的电流攻击。升级后能同时锁定的目标数会增加。

Refractor

Refractor并不算是武器。在装备后，瑞奇身边会出现一层反射层，走进固定的镭射射线中就会根据球面发射到另一方向。如果在反射的状态下按L1键切换到主观视点，那么瑞奇就会用Refractor控制射线的反射位置。射线还可以攻击敌人哦！

?1 Get to the Palace
到达指定地点与队友会合。

?2 Secure the Area
协助队友完成各项防御任务。

?3 Repair the Laser Defense Shield
利用镭射射线修复所有防御系统。

?4 Play the Qwark vid-comic
在基地中玩霍克游戏。

A：活用掩体

不仅是A点，本关出现的敌人大多都是以远程射击为主，而且他们经常都会成群出现。不过本关也会出现不少形状像木箱的掩体，[illegible]躲在这些掩体后[illegible]用远程武器攻击吧。另外，在A点还有一个绿色的宝箱，尽量利用这短暂的时间去赚钱吧。

B：严守阵地

在到达了Mission1的地点后，瑞奇会乘坐飞船到达B处的总统府前。这时玩家一共要完成5项战斗任务才能通过。Part1是消灭一定量的敌人；Part2是尽量保护队友。Part3是乘坐炮台攻击来袭的敌人；Part4是保护正在修理炮台的队友，Part5是使用扳手发动地上6个炮塔。在执行任务时要注意大型的运输船可以不用理会，他们在放下敌兵后就会逃跑。而每次进入任务都会补充所有的弹药，在降落平台的后方也会在每场战斗中补充两个回复道具。队友不死的话能给玩家更大的帮助，要注意保护他们。在这里也是捞经验和金钱的好地方，在本关结束后可以返回再挑战。

C：修复镭射防御系统

在进入该区域后会得到新武器Refractor，装备后便不会受到镭射伤害，且利用发射定律能改变射线的路径。按照地图上[illegible]的转折点。

Marcadia

D：巧用机器蜘蛛

[illegible]

E：霍克游戏

进入牢房，调查桌上的机器就会进入迷你游戏，玩法有点类似原始的《马里奥兄弟》，一开始只有跳跃[illegible]就可以发射子弹，一般的敌人只需一枪就会毙命。另外，如果在迷你游戏中收集齐100个勋章的话，还能得到白金螺丝。在最后会遇到BOSS，由于BOSS在空中移动，因此要对付它只能靠枪，每隔一段时间就会有[illegible]

Annihilation Nation

登场武器

Agents of Doom

放出4个小型机器人，让其自由攻击敌人。如果4个机器人都向同一敌人攻击的话，那么便会对其造成巨大的伤害。起初只会撞向敌人自爆，但升级后还能在冲刺的同时发射子弹。因此在BOSS战中特别实用。

A：方向假象

玩家在这里[illegible]

B：挑战模式

在[illegible]尽量采用远距离攻击。

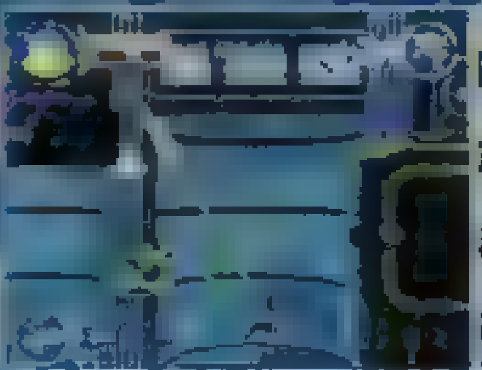
C：霍克游戏第2章

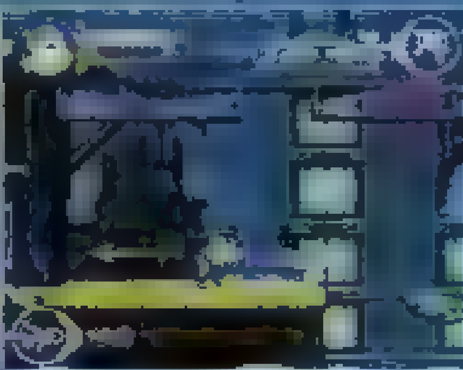
[illegible]

?1 Win the Tyhrra-Guise
赢取比赛。

?2 Return to the Phoenix
返回Phoenix太空船。

?3 Play vid-comic Episode Two
返回Phoenix太空船玩vid-comic第2章。





▲[illegible]然后跳上去可以得到增加体力上限的道具

3DM-SMV
www.plumbook.cn

登场武器

Flux Rifle

狙击枪。在切换成主观视角时回变成瞄准状态，按R1或R2还可以调整距离。狙击枪虽然不适合直接战斗，但从却拥有最远的射程和十分高的攻击力。如果BOSS是在地上的话也可以当成是普通的枪支使用，因此在某些场合还是十分实用的。

Minturret Glove

前作的武器。扔出一个小型发射器在地面，让其在一定时间内不断地射击范围内的敌人。虽然单个的攻击力小，但如果连续放下数个，还是能起到十分强的辅助作用。随着等级上升，可放出发射器的数量也增加。

lava Gun

同样是前作的武器。射出熔岩攻击敌人，并让其燃烧起来。虽然威力不大，射程也不太远，但由于火焰的持久力长，且很容易调整攻击方向，因此是对付一般敌人的实用武器。提升至5级后会变成冰冻属性。

?1 Infiltrate the underwater hideout
潜入水下的隐蔽处。

?2 Find Nefarious Office
寻找Nefarious的办公室。

?3 Return to the Phoenix
返回Phoenix太空船。

A：互相帮助

[illegible]

B：潜水前进

[illegible]

C：大型生化怪物

[illegible]

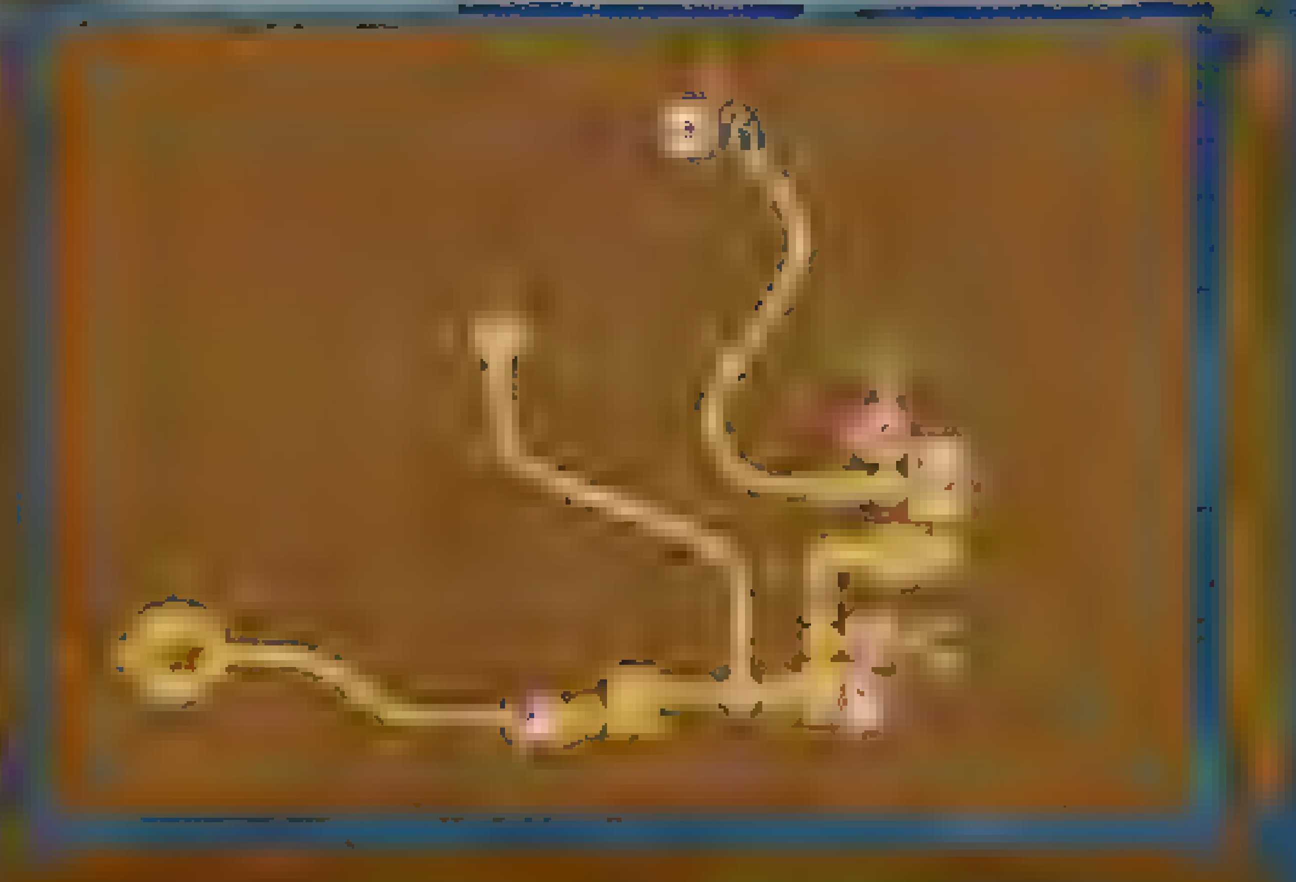
D：免费午餐

[illegible]

E：连携关系

[illegible]

Aquatos



F：财源滚滚来

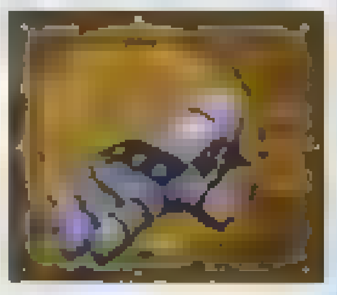
[illegible]

登场武器

Annihilator

发射高速火箭炮的武器。最初除了普通的攻击外并没有什么特别的地方，但在提升到2级后，便会伴随着爆炸放出大量的爆炸小球，波及其他的敌人。最后升级到Decimator时更是具有惊人的威力。

Holo Shield Glove



放出一个保护盾在地上，让所有子弹无法穿过。在对付远程攻击的敌人时特别有效。可惜盾的位置是固定的，除了双方都在互相狙击，不然在激战或斗技场中发挥不了多大作用。

Tyhrranosis

?1 Rendezvous on Tyhrranosis
在Tyhrranosis与队友集合。

?2 Take out the power generators
破坏所有的发电机。

?3 Destory the Plasma cannon turrets
破坏所有炮台。

?4 [illegible]
打倒怪物Momma。

?5 Return to the Phoenix
返回Phoenix太空船。

?6 Complete VR Gadget Training
完成新的VR训练。

BOSS

在到达Mission4的地点后，玩家会遇到一名BOSS。这名BOSS一开始只会使用两种攻击手段：冲过来用拳头攻击和吊在空中发动背上的机关枪。当他冲过来的时候，玩家千万不要以为可以用普通的跑动躲开，使用冲刺（方向键+L1+×键）立刻逃跑才是正确的选择。在玩家远离了BOSS后，它就会跳到空中，利用背上的机枪不停地向四周扫射。对自己技术有信心的玩家可以一边跳跃一边攻击，如果怕受伤的玩家还是躲在柱子后方吧！在BOSS的HP少于一半后，画面的视点会改变，此时玩家的目的就是要拼命逃跑，使用冲刺可以保证安全，当逃到另一区域后又会恢复普通的战斗，只是BOSS多了一招导弹攻击而已。对付这BOSS的打法就是在远距离攻击，锁定方向后边退边打。

A：驾驶车辆

[illegible]

B：活用三角跳

[illegible]

C：侵略战

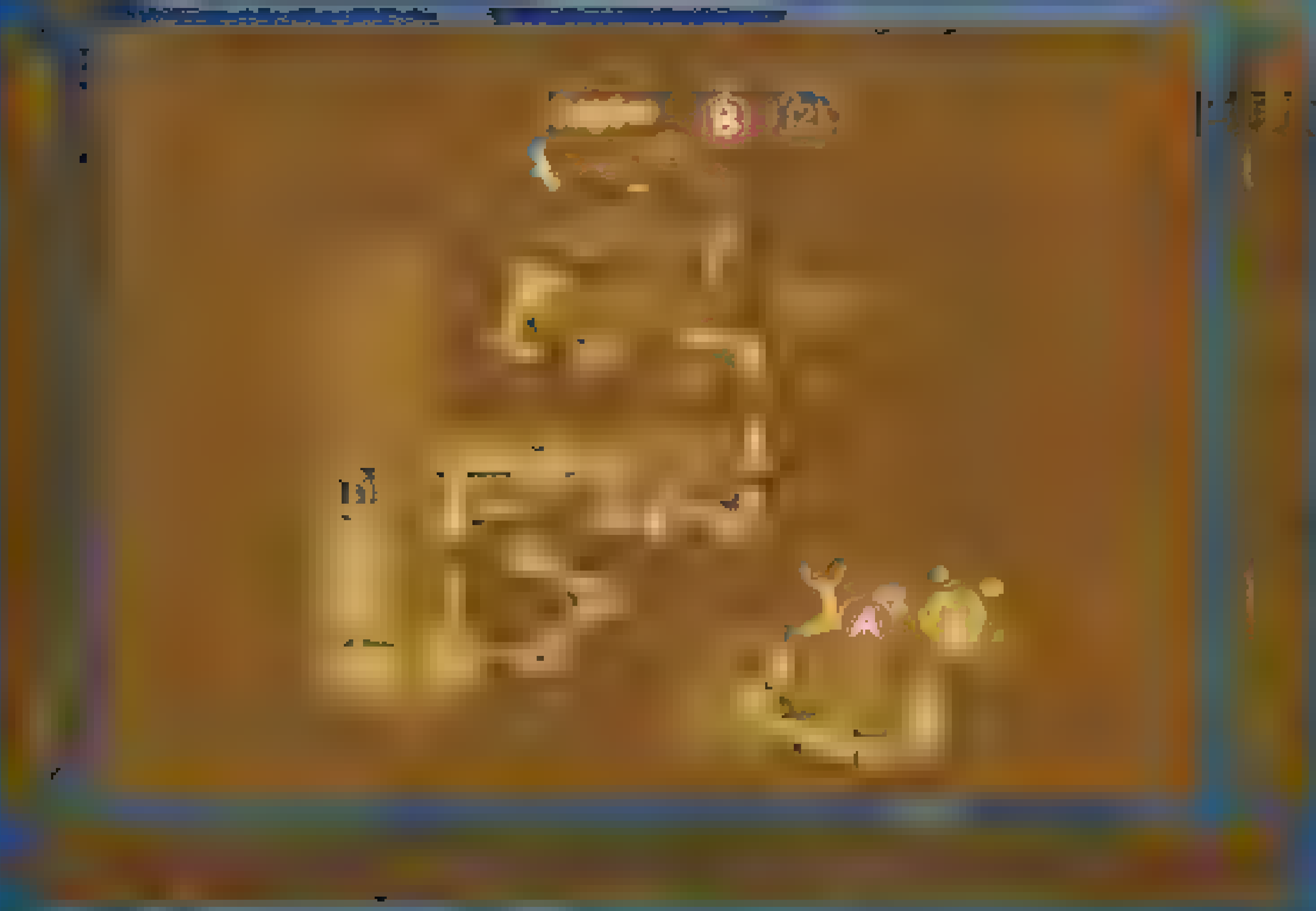
[illegible]

D：机关训练

[illegible]

&3DM SMV
www.plumbook.cn

Daxx



?1 Infiltrate the Weapon Factory
调查兵器工场的内部。

?2 Explore the Docks
到达目的地调查。

?3 Meet with Courtney Gears
返回Annihilation Nation与Courtney见面

?4 Play Vid-comic Episode Three
返回Phoenix太空船玩vid-comic第3章。

▲在打开了闸锁的门后，跳上门上方得到一个勋章。 ▲在跳过了3个[illegible]后先不要前进，在下方有一个增加体力最大值的[illegible]。 ▲这里的上方[illegible]一个勋章，不要漏掉哦！

A：获取喷射鞋

[illegible]后，玩家先不要用Hypershot向前方行走，[illegible]可以取得一[illegible]按两下R1键，实现长距离的冲刺了。

B：巧用 Hypershot

[illegible]的辅助武器Hypershot在本关中发挥了巨大的作用。[illegible]因为暂时是不能伤害它的[illegible]时玩家应该利用所有攻击的[illegible]武器应[illegible]躲避，然后[illegible]。

C：掩体大战

如果玩家进行Mission[illegible]那么在拿到就会遭到大量的[illegible]的攻击。但由于此路线有很多掩体，因此玩家[illegible]敌人的攻击[illegible]。因此玩家在看到掩体即将被破坏时应立刻转移阵地。

D：再战斗技场

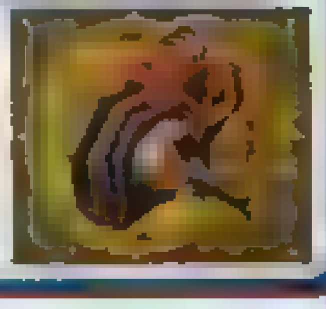
进行第3个任务返回Annihilation Nation时，在完成了固定的挑战赛外，斗技场的项目也增加了不少。[illegible]Scorpio[illegible]在远距离会放出地上的高速齿轮攻击玩家。齿轮带有跟踪性，不跳到一定的高度是躲不开的。在接近[illegible]会十分吃力。

E：霍克游戏第 3 章

本关的敌人强化了不少[illegible]了不少[illegible]方向射击的技巧应付。隐藏的勋章请参考左方的图片说明。

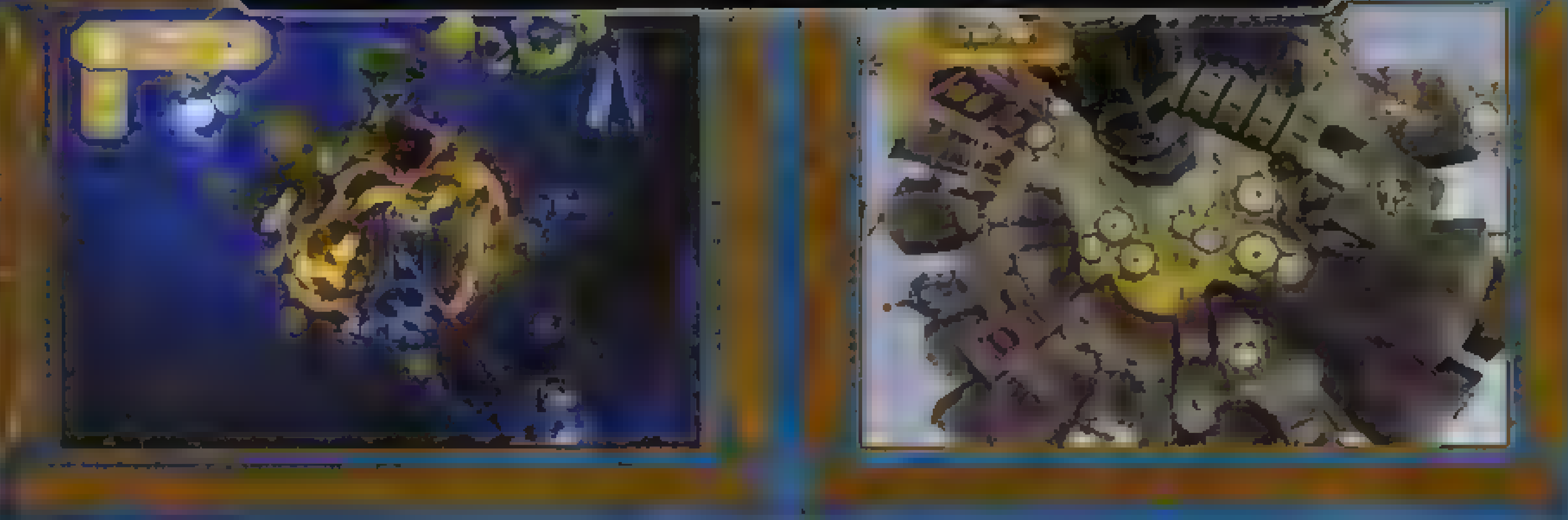
登场武器

Disc Blade Gun



射出飞盘攻击敌人。最初只会直线向目标飞去，但在升级后会逐渐提升跟踪性能和反射性能，而且威力也慢慢增强。弱点是速度慢。

Obani Gemini



?1 Repair the Satellite Links
前往Obani Gemini，修复所有镭射链接。

?2 Explore the Second Moon
调查第2个星球。

A：关于修复镭射

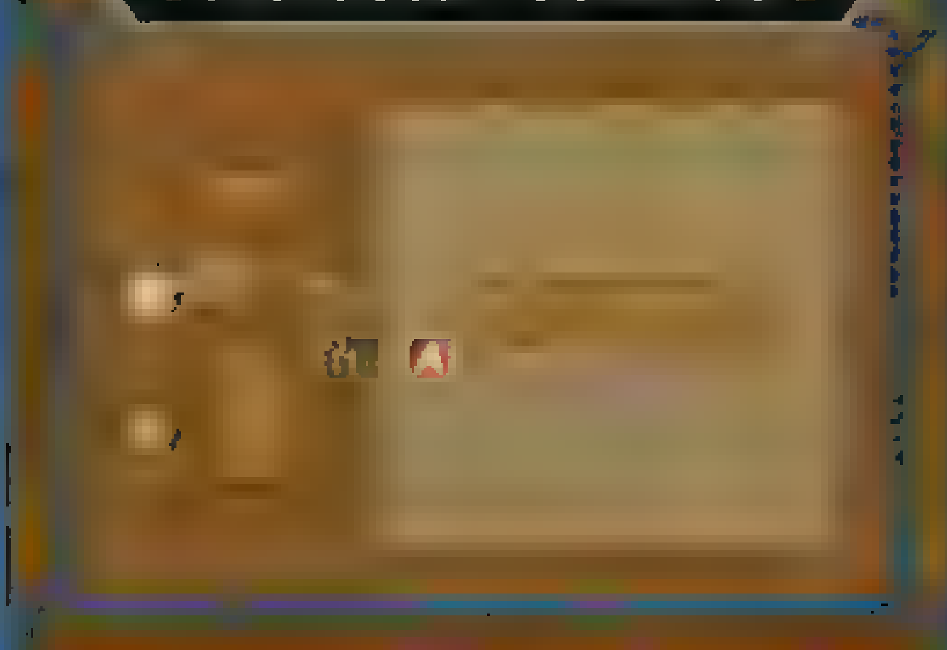
[illegible]由于本关的地形[illegible]只要玩家跟着镭射的[illegible]。

登场武器

Rift Inducer

Rift Inducer属于一把空间的武器。它射出的是一个像黑洞般的球状，只要敌人接近（随体型和体力不同效果会发生变化），就会自动把其卷入其中，而且本身的金钱也会掉出来。

Holostar Studios



?1 Film a Secret Agent Clank Episode
拍一部电影。

?2 Escape the Tyhrranoid Ambush
从怪物处逃跑。

A：机器人大战 C

Mission[illegible]共分成两部分[illegible]会变成巨大机器人[illegible]导弹，由于导弹威力[illegible]直升机和坦克。不过它们比较脆弱，玩家无须过于担心。

B：博彩机

在[illegible]地区的[illegible]只要攻击这些机器就会开始转动，并根据最后结果得到相应的奖励[illegible]共有4种[illegible]的伤害。

A：如何有效地破坏基地

本关[illegible]援助，因此战斗并不难。但最后一个任务则是破坏敌人的基地[illegible]事实上是要破坏[illegible]

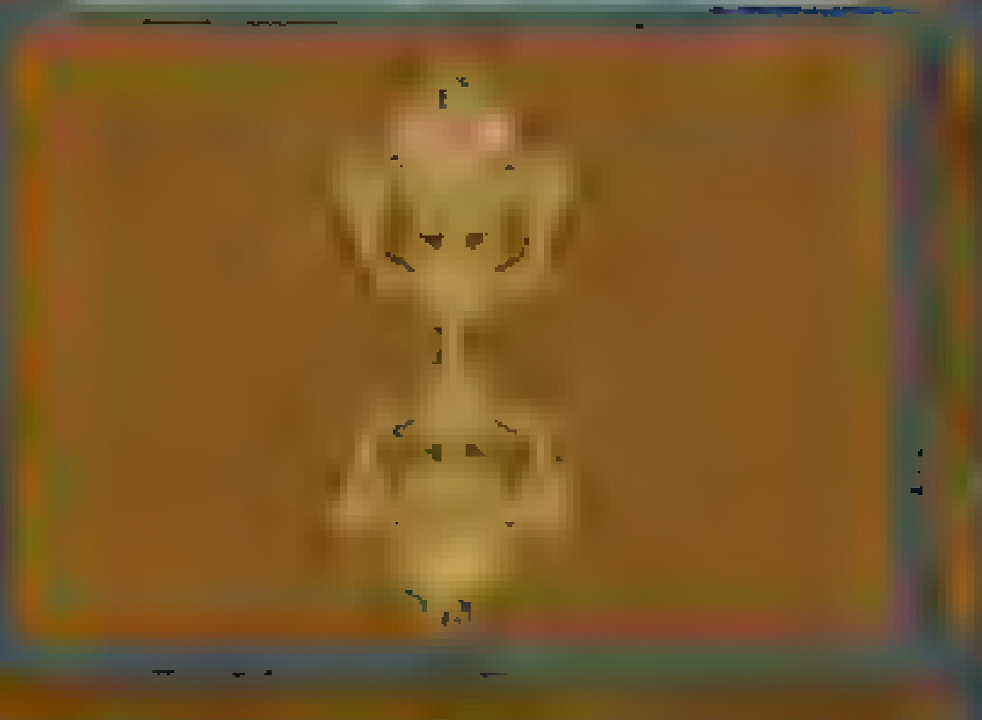
?1 Mission1 Save Blackwater City
拯救黑水城。

?2 Destroy the Tyhrranoid Base
破坏敌人的基地。

★地图请参见下页左上

www.plumbook.cn

Blackwater City



A：获得实用道具

[illegible]进入本关后[illegible]先不要急着与[illegible]走[illegible]方的路走，在尽头的A处可以得到新道具Bolt-Grabber V2。此道具的功能是吸取更远的金钱，这样玩家就不用经常走来走去"吸"地上的金钱了。

B：主观视角大战

在本关中会遇到不少机械士兵，他们最擅长从远处的高台或者掩体后方向玩家开火。要对付他们，建议玩家也从远处的掩体后方，使用狙击枪等远程的武器先收拾这些可见的敌人，这样就不会在冲上去后闪避不及了。

C：霍克游戏第4章

第4章的敌人是昆虫，虽然霍克一拳就可以收拾一只，但他们浮在空中比较难打中。在取得爆炸枪后会出现一些在空中围成一圈的敌人，他们会喷出火焰到地上，并反射出一团火焰向玩家方向袭击。本关的BOSS是Nefarious博士，一开始他只会使用普通攻击，只要有规律地发射爆炸球便可以轻松对付。当他的绿色体力槽耗尽后，便会发出一团红色的气体，在气体迫近时，应跳到墙上，利用反弹跳跃过去，这样Nefarious博士就会被自己的气体打中。之后还会使用地上的光线攻击，不过之前可以看到要发射的地点。最后他连续放出空中的[illegible]，玩家应[illegible]到墙上躲开。

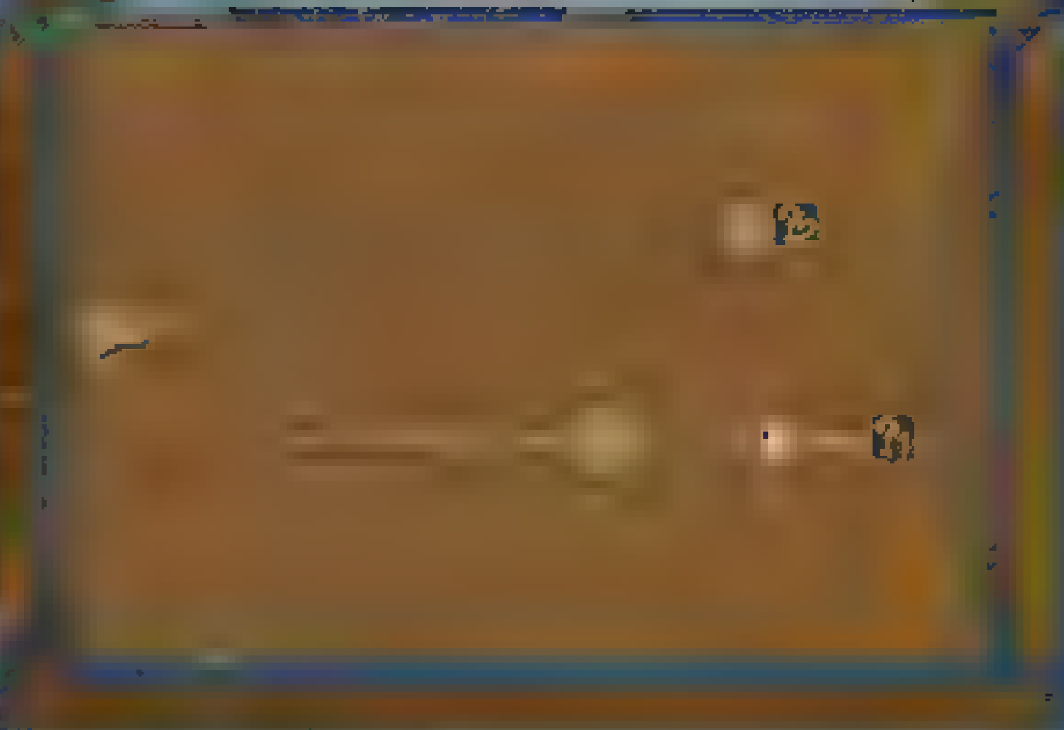
A：磁性鞋的妙用

本关的地图十分小，只有一条直线，但并不要这样就小看它，因为途中机关重重。由于玩家在Blackwater City得到了磁性鞋，因此可以[illegible]的道路[illegible]。[illegible]路线行走，[illegible]粉红色熔岩的浮动节奏，不然就会立刻倒下。在通过A地区[illegible]不但有火焰涌来，而且地上也有密密麻麻的电网。[illegible]需要看准火焰的[illegible]，然后斜跳才能完全躲开两种陷阱。另[illegible]使用磁性鞋[illegible]二段跳和利用叮当飞行，更不能冲刺。在斜面[illegible]注意攻击[illegible]。

?1 Mission1 Find Skidd
寻找Skidd。

?2 Mission2 Beat Courtney Gears
打倒Courtney Gears。

Obani Draco



BOSS

BOSS的地点是一个圆形的舞台，四周吊着铁笼。Courtney Gears一开始并不会直接攻击，而是派出几名手下在舞台中央攻击玩家。它们只会使用近身攻击，建议玩家装备鞭子攻击这些杂兵。只要画面右上方Courtney Gears的体力值发亮，就表示她已经出现在四周铁笼的其中一个里面，因此玩家要赶快搜索，然后切换强力武器攻击。当她体力少于一半以下时会亲自登场，他使用的都是远程攻击，玩家只要左右躲避或者跳跃就可以轻松躲开。采用边打边躲的战术是推荐的手段。

?1 Mission1 Go to the Zeldrin Starport
前往Zeldrin Starport。

?2 Mission2 Rendezvous with Qwark
与霍克上尉汇合。

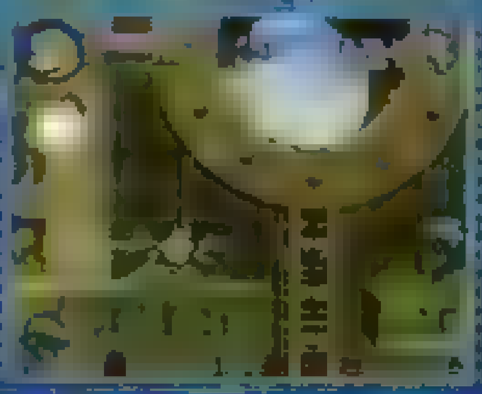
?3 Mission3 Find Nefarious
到达目的地，寻找Nefarious博士。

?4 Escape the starship
60秒内逃出太空船。

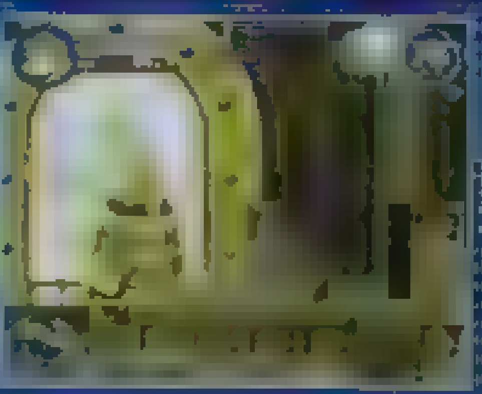
?5 Play vid comic Episode Four
完成霍克游戏第4章

这里先不要跳上[illegible]到大脚掌上

在四土移动时不要忘记了头上出现的大脚掌



[illegible]



[illegible]

Zeldrin Starport

?1 Fly to Metropolis
前往Metropolis。

?2 Mission2 Find Dr Nefarious
寻找Nefarious博士。

?3 Mission3 Defeat Giant Klunk
破坏假冒的叮当。

?4 Mission4 Return to the Phoenix
返回Phoenix太空船。

A：变异的怪物

[illegible]博士发明的机器就会把该区域的所有怪物都变成[illegible]，[illegible]而且威力也很高，因此玩家要格外小心。

B：打倒假冒的叮当

来到[illegible]点[illegible]会发现身边的叮当是假冒的，这时玩家会在空中货车上与巨大化后的假冒叮当战斗，不过它的[illegible]空[illegible]弹和普通的机枪，偶尔会一边向玩家飞来一边发射机枪，攻击威力比狂暴化后的怪物还要低，因此玩家可以尽情扫射，注意不要掉下高速移动中的货车。

C：战役重重

在乘坐空中的士返回出发点后，运输船会出现在旁边，这时进入会有6场战役等待着玩家。其中Part1是驾驶飞船对付[illegible]只蜘蛛，Part2是在地上进行防守战，Part3和Part4都是驾驶飞船全灭敌人，而Part5则是驾驶炮台迎战大量敌兵。其中注意Part5要先击倒防御力低的普通飞船，再攻击防御力高的运输船。在通过所有战斗后，就会得到[illegible]可以从地图[illegible]道具。

Metropolis

A：弹药危机

[illegible]，[illegible]力武器攻击才能更有效率地击破敌人，建议使用的武器是Decimator，因为此武器不但射速快，而且威力不错，加上在?级以后附加的铁球效果，在本关可以发挥极大的作用。但也因为可选用的武器有限，因此弹药会严重缺乏，最好在用尽后回A点补充。

A：取得Nano-pak

来到地图上的B点，然后向地图上方观看可见到远处有一个绿色接合点，用Hyper-shot可以飞到对岸。在途中有一个悬崖处，应该先用主观模式打开远处的地板，然后再用绳索晃到对岸。最后取得在危机时增加Hit Point的道具Nano-pak。

C：霍克游戏第5章

[illegible]通；如果玩家不走快点的话就会很容易被淹没。在本关得到的是强力的导弹枪，不过敌人同样也拥有强力的武器，要注意。另外，使用导弹枪可以破坏冰块，注意背景上的冰块站台，依靠这些站台可以让道路更畅通。

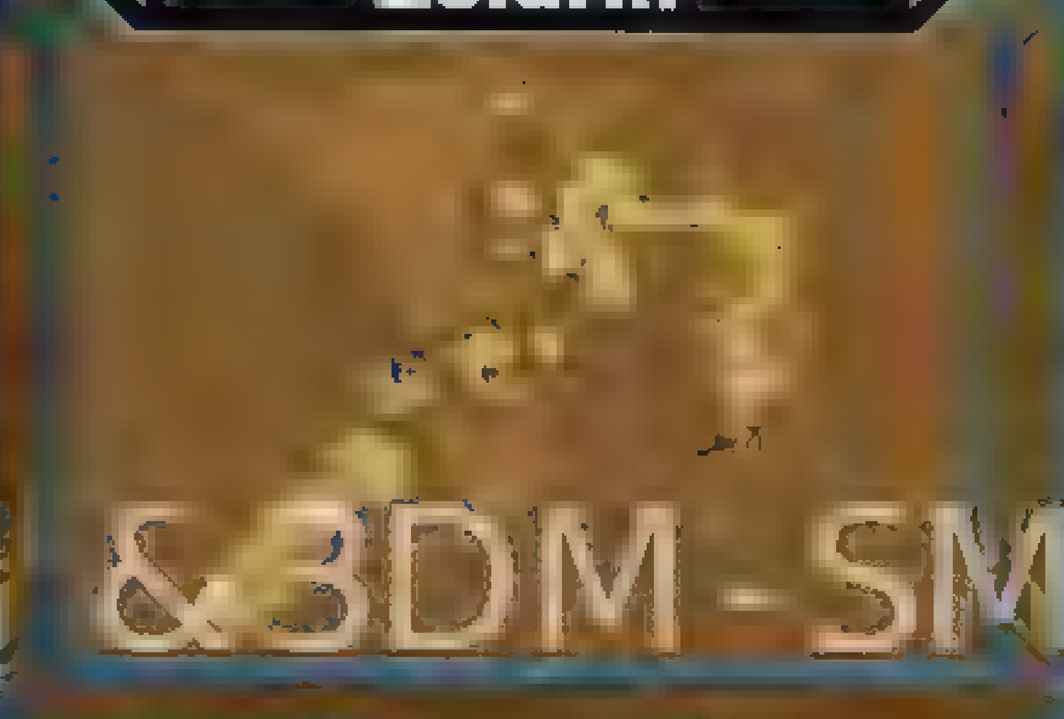
?1 Fly to Planet Zeldrin
前往Zeldrin星球。

?2 Explore the crash site
走遍一次星球。

?3 Mission3 Take Datadisk to Big Al
把Big Al拿给基地的Datadisk。

?4 Play vid comic Episode Five
完成霍克游戏第5章。

Zeldrin



&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Aridia

?1 Help the Galactic Rangerers
帮助队友进攻敌人基地。

A：注意事项

本关分三个部分，其中除了[illegible]是[illegible]，其余都是在地面进行。由于本关没有武器贩卖机，所以玩家[illegible]。本关的目的就是要全灭[illegible]，大部分都[illegible]。玩家可以多利用狙击枪[illegible][illegible]

A：PDA

在本关[illegible]的移动[illegible]的[illegible]区域。[illegible]。只要玩家[illegible]了Aridia的任务中已经获得了足够的[illegible]了吧！PDA的好处就是在[illegible]使用，可以随时随地购买弹药（部分武器除外），但价格是普通价钱的十倍，不到最后关头还是不要乱用哦。

B：冰块危机

来到B处后，玩家会发现这里的地面都是由冰块组成的，地面滑得非常厉害，让玩家寸步难行，再加上前方有一大堆警克的机器人，如果控制不好很容易被[illegible]或者不小心掉下冰河。建议玩家使用有扩散效果的武器，比如刚进入本关后，Aquatos区域的神秘人叫玩家回去购买前作的强力武器Bouncer，或者等级比较高的[illegible]。在高台上的敌人可以用主观视点收拾。

C：叮当 2

在Mission2的地点前有一层保护层，走到旁边的小道就可以让叮当钻进裂缝，深入内部打开机关。基本解谜方式和以前一样，[illegible]打开机关，命令小机器人攻击或钻进机关。来到C处，叮当需要找到3个小机器人打开机关，其中有一个机器人便是有大量的红外线守护，根据它们升降的节奏一口气走进去，不然的话只好重新再试。

D：如何使用 Warp Pad

在D处会遇到一个白色的传送点，首先玩家要站在上面按△键作一个记忆，然后回到地面上的[illegible]，就可以一下子传送到[illegible]白色传送点处。

E：基地大战

这次返回基地时已经是一个战场，敌兵大多数是忍者机器人，它们身手敏捷，经常利用翻滚前进，如果使用单发的武器有时会造成空发，最好使用爆炸范围广的武器，建议使用Bouncer，因为敌兵喜欢大批冲过来，通常只要发射一发就可以收拾所有敌兵。由于没有了传送器，因此要绕道前进，在弯道上还要爬上高台，利用Refractor把[illegible]射往开机关的地方，接合点在门旁的箱子后。

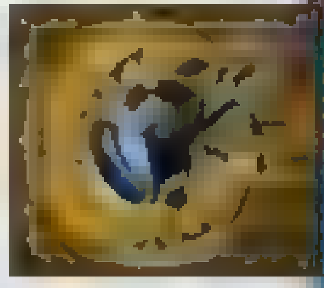
Koros

?1 Get inside command center
进入敌人的中心。

?2 Mission2 Access big gun control panel
连接发炮中心。

登场武器

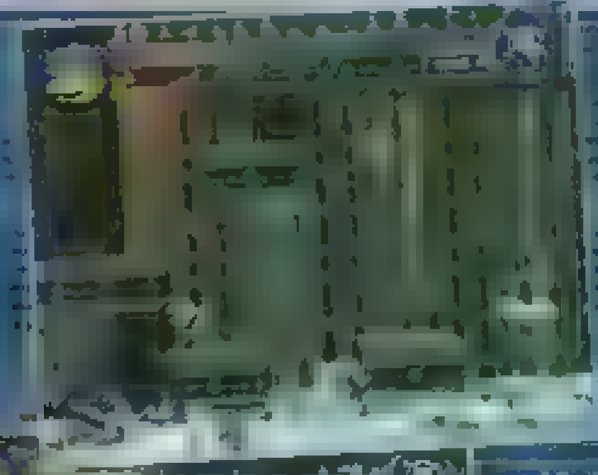
Plasma Coil



同样是在神秘人处购买的武器。普通攻击的威力大，并且在命中敌人或者打中障碍物后，让爆炸后的电流感染到旁边的敌人。对于成群结队的军团尤其适用。

A：蚂蚁战术

在本关中除了会出现发射导弹的巨大机器人外，还有不断发射子弹的小型机器人登场，它们喜欢在房顶上突然冒出，而且通常都是成群结队地登场，虽然体力[illegible]但火力却十分强[illegible]，所以[illegible]一口气消灭敌全[illegible]。



从这里进行[illegible]大[illegible]方[illegible]台[illegible]

个冰向块大块前[illegible]可以[illegible]

[illegible]其实有两[illegible]果想全部拿的玩家可以先走其中一边，然后在接合点故意死亡，从之前的Check Point开始

不要忘记这里还有[illegible]

登场武器

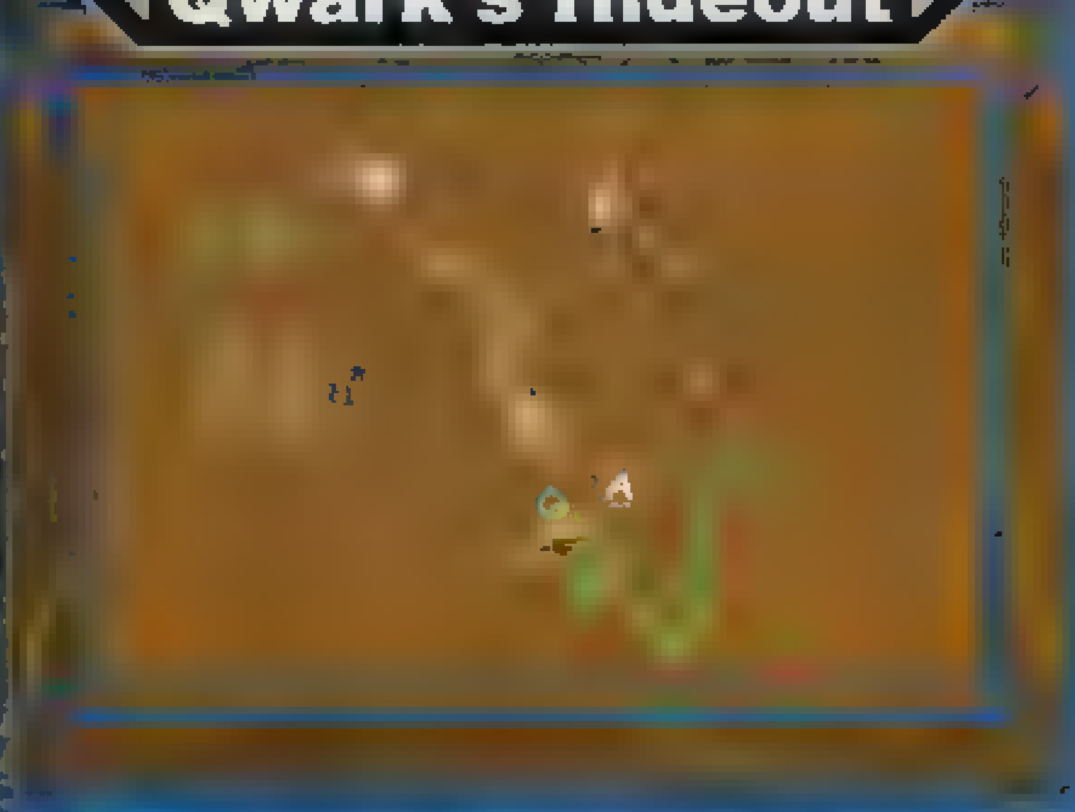
Qwack-O-Ray

把敌人变成鸭子的武器。不过Qwack-O-Ray同样能把机械系的敌人变成鸭子。根据[illegible]方角色的体力值，变成鸭子所需的时间也会有所不同。升级后鸭子还会生出"炸蛋"。

Bouncer

在着陆后，神秘人会叫玩家回Aquatos找他，并可以购买此前作武器。Bouncer的好处就是在发射后如果撞到敌人的话会爆开成大量的小型炸弹，覆盖面和威力都很大，只要是在地上的敌人都会受到攻击。

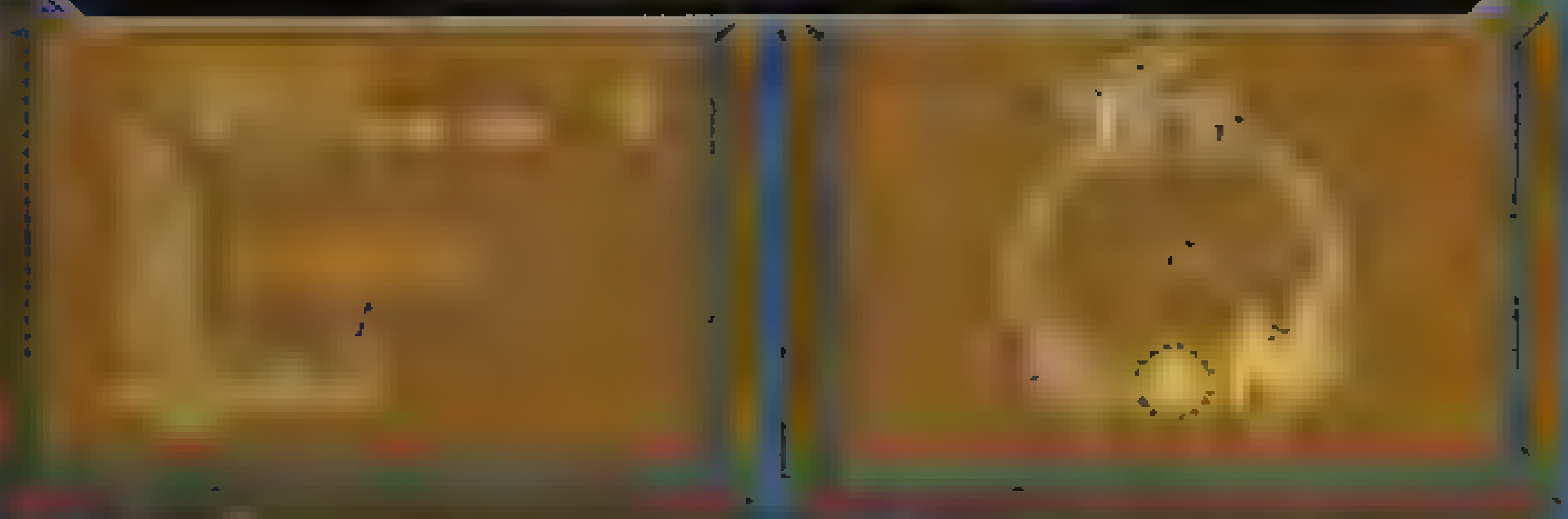
Qwark's Hideout



?1 Find Captain Qwark
寻找霍克上尉。

?2 Get to the bridge
前往基地的驾驶室。

Command Center



?1 Battle your way to the launch site
杀出一条血路。

?2 HDefeat Dr Nefar ousRangerers
打倒Nefarious博士。

?3 Defeat the b obiterator
打倒生化机器人。

登场武器

Shield Charger

神秘人处购买。在使用后瑞奇的身上会增加一层保护罩，抵挡敌人的几回攻击。不过可使用的数量不多，而且辅助武器不能通过PDA购买，因此只有3个的数量确实满足不了LightUser。

A：No chance

[illegible]为游戏的最后一关，在游戏当中[illegible]
[illegible]
本关当中出现的敌人十分凶悍，尤其是从远处射出绿色光线的怪物，尽量使用远[illegible]战法，比如使用狙击枪等远程武器，瞄准敌人停止攻击时立刻将其击毙。另外[illegible]

BOSS1

最终BOSS当然就是Dr.Nefarious。一开始，玩家和Dr.Nefarious站在圆形的舞台处展开战斗。他会使用的技能包括使用分身冲刺攻击；向高空扔炸弹，接着在地上爆开大范围的爆风；两手交叉发射子弹。冲刺攻击可以依靠围着他转圈躲开；炸弹的爆炸也十分有节奏，在爆炸时跳起来就可以躲开了；至于子弹，只要玩家离远一点就可以躲开了。在Dr.Nefarious的体力耗掉1/5时就会离开圆形舞台。这时玩家必须尽快赶到他的脚下，不然他就会不断地射出黑色光线攻击玩家。不过途中有不少敌人阻止，不可以忽视它们哦。在走到地图的顶部位置时，他会用空中掉下的导弹攻击玩家，不过其他的招式和刚才大同小异，因此只要细心地躲开就可以了。建议使用的武器是5级的Decimator，速度和攻击力都不错。如果弹药不够就用PDA购买吧！不过防护罩可不能通过它买哦（不然就不用打了……）

BOSS2

对付这个大机器人的方法当然就是驾驶飞船攻击咯！BOSS会不断地发射飞弹，玩家应该通过上下左右的移动，进行边打边攻击的战术。虽然被击中是在所难免，但总不能定着挨打吧！如果玩家的飞船不小心被击毁的话，那么跳下开始的平台，驾驶旁边的车辆（3处）高速向右上方移动，在上方的空地上还有一辆[illegible]（2处），因此这BOSS是十分容易就能收拾的。

www.plumbook.cn

STELLA DEUS
ステラデウス

文 刑天工作室 编 阿迪

斯特拉的众神	Atlus	S·RPG
PS2 ステラデウス	2004年10月28日发售	日元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

系统简介

人物状态表

力	影响攻击力和移动
体力	影响防御力
知力	影响魔威
魔力	影响魔防
器用	影响命中率、会心一击率
敏捷	影响回避、移动消费AP
运	影响会心一击的出现率、防御敌人必杀技的几率，另外还影响回避和命中的总体值
威力	武器攻击力和力的总和
防御	防具防御力和体力的总和
魔威	影响魔法的攻击力
魔防	影响到魔法防御力、魔法回避率 防御敌人必杀技的几率，需要学习技能以及取得相关技能物品才可以提高魔法回避率
命中	攻击敌人的命中率 正面低于侧面，背面低于侧面 低处攻击高处也会降低命中率
回避	关系到回避率，如果敌人从背后发动攻击 即使角色的回避很高也无济于事
重量	影响移动，重量太大会严重影响到AP消耗。所以在选择装备的时候大家一定要看清楚物品的重量，特别是事故品 虽然事故品的数值极其让人满意但是高重量不是初期角色所能够承受的，一般要到游戏后期才能完全发挥作用(如果特别想使用事故品的话推荐狂加敏捷，另外也强烈推荐装备上韦驮天技能 这样的话事故品就不太会影响角色的基本移动了)
移动	每行走一格需要的AP量 比如一个角色的移动是25那么100÷25＝4。

第3次转职

非大众脸也就是特殊人物都有自己的专属职业，例如主角的专属职业是[illegible]，且无法通过转职最多只能转到第2次。在第5章的剧情打败了在第[illegible]章里抢走[illegible]的女子[illegible]以后，她除了还给你神乐还会给你另一把刀“神威”，并且会告知主角传说之武器的存在。之后任务里面会出现新的任务“[illegible]来访者”，目的地是石窟の村但是如果这个时候没有等级55以上的实力最好不要去拿，因为敌人非常强，而且每个人物的武器获取只能靠该角色自己独自一人战斗，比如主角的武器拿取只能派主角一个人，并且中途没有休息，所以如果中途失败的话就会前功尽弃，但任务不会消失，建议玩家具备足够实力以后才去，拿到以后就可以进行第3次转职了。

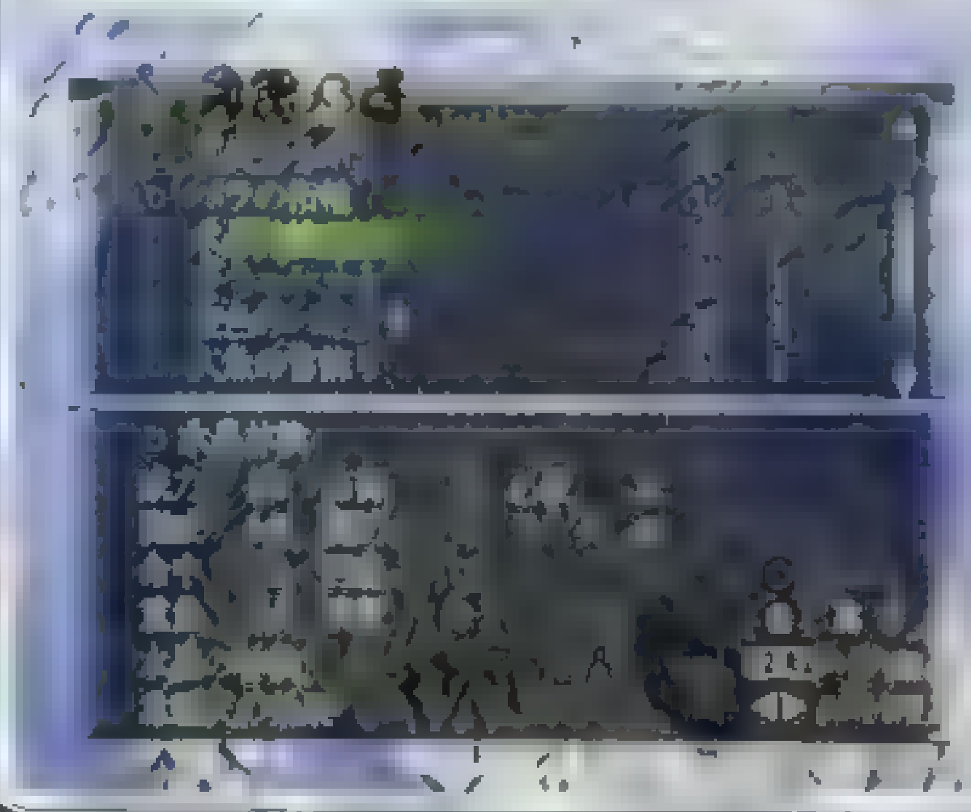
《斯特拉的众神》在剧本、美术方面有着独特的色彩，水野良先生为本作勾勒出一个宏大的世界观。与众多的“王子复仇”、“遗物夺还”类作品所不同的是，主角是在冒险的征途中逐渐领悟了更深一层的意义。而并不是在故事一开始就怀着非常明确的目的，从而贯穿到底。本作的系统在设计上还是不错的，但是敌人的AI则有些乏善可陈。总体上来说，本作属于一款休闲小品级的游戏，喜爱战棋类游戏的玩家不妨一试。

异常状态

毒	中毒状态下角色所损伤的HP随AP的剩余值的减少而增大，AP100时损伤最小 AP为0时损伤最大
解药	アンチドーテ ・可自然恢复。
暗黑	命中率和回避率大幅度降低
解药	アイウォッシュ・可自然恢复
睡眠	行动不能，受到攻击以后会醒来
解药	アウェイリーフ・可自然恢复
恐怖	一切攻击和技能使用不可的2大无赖状态之一。特别是EZ技恐怖，如果一直处于敌人的EZ恐怖范围之内几乎会被活活打死
解药	ブレイブリー・可自然恢复
	[illegible]
石化	操作不能 当轮到该角色的时候会直接跳过角色。(全员石化则GAME OVER)
解药	ヒエリファイア・不可自然恢复

合成事故

合成的时候有时会出现屏幕突然一闪，突然出现特殊音效，然后原本计划合成的物品因为发生事故而变成了另外的物品。



地形效果

名称	威力	防御	命中	回避	移动AP消耗
通行不可	10	10	0	0	0
石	10	5	30	30	0
草地	10	20	30	30	0
水	0	30	20	5	10
土	10	15	30	30	0
木	10	20	30	30	0
砂	10	20	5	5	5
雪	5	30	5	5	5
水の辉石	0	30	30	30	5

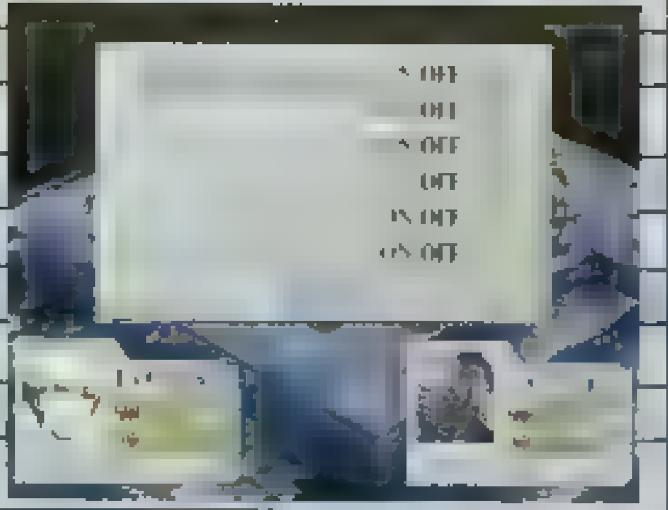
连携

连携所能获得报酬

连携人数	报酬
2人	7000+70xHIT
3人	9000+90xHIT
4人	13000+130xHIT
5人	21000+210xHIT
6人	37000+370xHIT

连携的HIT数越高得到的钱越多，如果装备连携[闪]每场可以获得10万以上的金钱。所以请大家不要吝啬连携，尽情华丽地使用吧！另外连携参加者如果都有佩戴道具"成金がまろ"的话，所获的金额会更高。

特定关系连携
主人公+ヴィゼ
主人公+グレイ
主人公+グレイ+アドニス
主人公+リーン
主人公+グレイ+アドニス+リーン
主人公+グレイ+ブリエ
主人公+リーン+ギャラント
アドニス+リーン
ルーメン+セイオン
ブリエ+ティア
ギャラント+ティア
リーン+アドニス+ティア+ブリエ+ルーメン



主要角色的特定关系连携，威力巨大，适合战斗使用

隐藏角色

角色	条件
司祭メルカトル	第一个任务里选择"一绪に旅をしよう"，大众脸角色。
格斗家ゴディ	任务"赌博场の噂"主人公等级3以上，大众脸角色。
战士ヒューイット	任务"ゴロツキを倒せ"里选择"仲间にする"，大众脸角色。
弓兵オリアス	任务"山贼の噂"里选择"仲间にする" 大众脸角色。
斧战士ボルケ	任务"山贼の噂2"里不打倒他 选择"仲间になれ"，大众脸角色。
枪兵クーゼ	任务"枪使いの噂"里选择"战力として使えそうだ"，大众脸角色。
盗贼ゾール	任务"お寻ね者の短剑使いの噂"里使用快气の种，大众脸角色。
炼金术师クレメンテ	任务"炼金术师狩りの噂"力救下他，大众脸角色。
剑士フジマル	任务"ツジギリのうわさ"里选择"仲间にする"，大众脸角色。
盗贼ジェイド	在他作为BOSS出现的场合全部将其击倒 而斧战士ギャラント则没有被击倒过。进入第5章完成发现宝物库的任务，再完成エギドナ战后出现的调查团护卫任务，然后再完成之后出现的挑战书任务后加入。
剑士エキドナ	第二章第一回交战时打倒她，完成任务"名刀を锻えし者"。再完成任务"名人刀工の噂"(需要主角等级在40以上)。最后完成主人公的转职任务"震える精灵の墓" 最后再和她交战获胜。主人公的转职任务里会有对话选项关系到她加入的成功与否，建议记录后多试几次。
炼金术师ヴィゼ	第一章完成帮助打扫实验室的任务"研究室の大扫除"，对于大众脸炼金术师的问题给予肯定的回答，第2[illegible]时ヴィゼ完成サジリの任务，打倒除猫女ネコ娘以外的[illegible]BOSS。
猫女ティア	任务"？？？からの手纸"从1～11必须都看过，[illegible]后的地图[illegible]不要[illegible]被打倒，进入4[illegible]ウエントの祠，完成任务"？？？からの手纸12"，前往水[illegible]の村ホルタ 再来到前往忘れられた街ニゼ，ティア自动加入。

©ATLUS 2004 シナリオ監修 水野 良 アートディレクション&キャラクターデザイン 副島成記 美術設定 草薙

STELLA DEUS

ステラデウス

转职道具合成表

名称	对应职业	达成条件	转职称号
骑士勋章	ファイター	中级：力50 知力35 高级：力100 知力75	ウォリアー グラディエイター
合成方法	アウェイリーフ×2=铁の杖 ブレイブリー×2=マンゴーシュ 铁の杖+アウェイリーフ=リラクゼーション リラクゼーション+マンゴーシュ=骑士勋章		
勇者の纹章	ソードマン	中级：力45 器用50 高级：力85 器用100	ソードマスター ブランディッシャー
合成方法	マンゴーシュ×2=白银 白银+アウェイリーフ=アイアンナックル アイアンナックル+アウェイリーフ=勇者の纹章		
五轮之卷物	スピアマン	中级：体力45 敏捷50 高级：体力85 敏捷100	スクワイア ヴァンガード
合成方法	マンゴーシュ+白银 鹰の目 お守り+ハーブ=逆袭の笼手 鹰の目+逆袭の笼手=五轮之卷物		
不屈之魂	アックスウォリアー	中级 力45 体力50 高级：力85 体力100	アックスマスター バーサーカー
合成方法	白银+アウェイリーフ=アイアンナックル 毛皮のブーツ×2=先人の教え アイアンナックル+先人の教え=不屈の魂		
鹰之目	シーフ	中级：器用45 敏捷50 高级：器用85 敏捷100	バンディット シャドウ
合成方法	マンゴーシュ+白银=鹰の目		
焼けた壶	アイアンフィスト	中级：力45 器用50 高级：力85 器用100	グラップラー アルティメット
合成方法	マンゴーシュ+青铜=邪の书 邪の书+マンゴーシュ=焼けた壶		
金のりんご	アーチャー	中级：知力45 器用50 高级：知力85 器用100	ハンター スナイパー
同上	フォレスター	中级：知45 器用50 高级：知力100 器用85	レンジャー グランドマスター
合成方法	リベットナックル+お守り=タリスマン 白银+タリスマン=金のりんご		
エデンの实	クレリック	中级：体力35 知力50 高级：体力75 知力100	プリースト ハイプリースト
合成方法	白银+アウェイリーフ=アイアンナックル アイアンナックル+白银=エデンの实		
水晶の瞳	アルケミスト	中级：知力45 魔力50 高级：知力85 魔力100	マスターアルケミスト セイジ
合成方法	お守り+ブレイブリー=猫の泪 白银+猫の泪=水晶の瞳		

游戏初期推荐武器合成表

名称	装备对象	方法
鸣海(刀 R7)	主角	1 ハンドナックル+トマホーク=リバース、リバース×2=鸣海 2 グラディウス×2=贤者の衣 贤者の衣×2=鸣海
月影(刀9)	主角	白银+ロンギヌスの枪=月影(刀 R9)
エルフの弓(弓 R7)	リーン	ハンドナックル+トマホーク=リバース、リバース+金のりんご=エルフの弓
レインメーカー(弓 R9)	リーン	悪食+鸣海=ノームの足音、キントキアックス+ノームの足音=カウンターガード、キントキアックス+カウンターガード=レインメーカー
キントキアックス(斧 R8)	ギャラント	白银×2=トマホーク トマホーク×2=ハンドナックル ハンドナックル+トマホーク=リバース、ハンドナックル+リバース=キントキアックス
ロンギヌスの枪(枪 R9)	グレイ	白银×2=トマホーク、トマホーク×2=ハンドナックル、ハンドナックル+鸣海=白银の衣、白银の衣×2=ロンギヌスの枪

流程攻略

STELLA DEUS [illegible] やがて、色を失う世界

(在流程攻略中，如果没有新的同伴加入到我方的阵营中则会略去"我方"的介绍，因为出场角色是由玩家自由选择的)

Battle 1 [illegible]

胜利条件	敌人全灭
我方	ヴィゼ(有治疗技能可多加利用)
敌方	剑士(等级1)×3

战斗 剧情关毫无难度可言，惟一需要注意的是不要让2个敌人靠近主角连续攻击即可。保守点的战术就是直接用等级5的ヴィゼ上前顶住敌人主角再一个一个击破。

可能入手宝物：樫の木の小靴、快气の种

Battle 2 [illegible]

胜利条件	全部精灵击倒
我方	枪使グレイ、炼金术师アドニス (后两者在第二回合主角行动一次后出现)
敌	精灵(等级1)×5

战斗 同样没有难度的一关，最为省力的办法是算好距离一个一个将敌人引到身边，可以不损血就杀光所有敌人。敌人中惟一有威胁的是近距离的魔法攻击。另外当敌人处于我方两人的连携攻击范围时选择RELAY PLAY就能进行连携技攻击，稍微注意一下アドニス，她的防御比较弱。

可能入手宝物：快气の种

Battle 3 [illegible]

胜利条件	敌人全灭
敌	斧战士(等级2)×2、剑士(等级2)×1、盗贼(等级2)×1

战斗 带有技能的那个剑士需要小心应付，其攻击能一次扣除我方任意一人一半左右的HP并附带黑暗效果，其身边还有两个攻击力不低的斧战士，但是命中率较差，选择各个击破为上策。

可能入手宝物：クロスヘルム、アンチドーテ×2、快气の种、ハーブ

Battle 4 [illegible]

胜利条件	打倒ヴァイパー
我方	第二回合女主角リーン登场
敌	ヴァイパー(等级4)、EZ技能：恐怖

战斗 敌人就一名，目前为止的第一场BOSS战。敌人的EZ技能"恐怖"十分无赖且100%命中，被附加恐怖效果后只能移动无法攻击。リーン身上带了[illegible]恐怖效果的道具，可多加利用。把光标移[illegible]

可能入手宝物：ハーブ

Battle 5 [illegible]

胜利条件	敌人全灭
敌	リーン(等级4)、剑士(等级4)×1、女法师(等级4)×2、精灵(等级4)×2

战斗 此战还是有一定难度的，[illegible]保持距离不要走得太快[illegible]与身边的[illegible]リーン是远距离攻击[illegible]之原地不动的话，能够连射两箭[illegible]

可能入手宝物：冷彻名言集、アイケオツンー

Battle 6 [illegible]

胜利条件	打倒ヴァイパー
敌	ヴァイパー(等级6)EZ技能：恐怖、霸王军剑士(等级4)×3、 战斗员(等级5)×2、僧侣(等级4)×1、炼金术师(等级4、EZ技能：自动回复HP)×1、弓手(等级4、EZ技能：自动回复MP)×1

战斗 如果全员等级在等级5～6的话，应该难度不会太大。初期杂兵没什么，当只剩下BOSS和身边的[illegible]个敌人会开始主动进攻。两个剑士会使用连携技攻击，基本上如果中了的话就会牺牲，别让两人同时靠近，采取远距离攻击干扰他们。上一场战斗胜利后会得到防御恐怖的技能书，记得装上。确认BOSS的EZ范围，当BOSS的HP降到30%以下时就算胜利。

可能入手宝物：快气の种

Battle 7 [illegible]

胜利条件	打倒机兵ゴーレ
敌	机兵ゴーレ(等级7)

战斗 敌人就一个机兵，只要稍加注意就可以了。惟一注意的是不要把人物站成一条线，因为BOSS会远距离贯穿攻击。机兵物防高但魔防非常低，用魔法就可以轻松击倒。

可能入手宝物：逆袭の护手

这关之后王子セイオン加入，[illegible]

Battle 8 トウーラ台地1

胜利条件	全灭敌人
敌	霸王军剑士(等级7)EZ技：邪气、霸王军剑士(等级6)×3、炼金术师(等级6)、炼金术师(等级7)、枪兵(等级6)、枪兵(等级7)

战斗 慢慢吸引敌人过来各个击破就可以了。注意炼金术师的法术。如果看到喜欢的道具就用连携技对付那个敌人。别浪费道具，因为下一场为连续战。

可能入手宝物：樫の木の小靴、快气の种、ハーブ

Battle 9 [illegible]台地2

胜利条件	打倒ヴァイパー
敌	ヴァイパー(等级8)EZ技：恐怖、剑士(等级8)×2、剑士(等级7)、弓手(等级7)、弓手(等级8)、炼金术师(等级7)EZ技：MP自动回复、炼金术师(等级8)、格斗家(等级7)×2

战斗 [illegible]大碍了。开始时打[illegible]OVER就只好连前一战一起重打了。先用リーン的风系魔法远距离打(对BOSS有特效，每次能打150左右)。[illegible]中恐怖可不是闹着玩的。

可能入手宝物：アンチドーテ、快气の种×5、とんがり帽子、快气の实、勇者の纹章

STELLA DEUS 第二章 赎いの圣女

Battle 10 水边[illegible]

胜利条件	迷の男(ギャラント)守护
敌	ジェイド(等级9)EZ技 暗黑、枪兵(等级8)×3、斧兵(等级8)×2、僧侣(等级8)×2、弓兵(等级8)×2

战斗 任务为保护[illegible]让他通过后面的水路向我方移动，其他人则迅速清理杂兵向ギャラント靠拢。4～5回合后BOSS开始移动，之前练过级对自己有信心的话可以尝试打倒BOSS，没练过的话先用ギャラント做肉盾干掉两个弓手后，即可战斗胜利。值得一提的是BOSS的EZ技能是长距离十字范围，而他的攻击AP消耗很少，一回合里可以进行多次攻击。想要收ジェイド作同伴的话，这一战就要击倒他。

可能入手宝物：快气の种×2、明度全集、アイウオッシュ、五轮の卷物

Battle 11 废村[illegible]

胜利条件	全灭敌人
敌	盗贼(等级9)×1、剑士(等级9)×4 EZ技邪气、战斗员(等级9)×2、炼金术师(等级9)×1 EZ技：强制终了

战斗 基本无难度，[illegible]

可能入手宝物：ブレイブリー、毛皮のブーツ、アイウオッシュ×2、水晶の瞳

第11战结束后商店新商品追加)

Battle 12 [illegible]高台地

胜利条件	全灭敌人
敌	选择"休む"→A路线，重甲兵(等级10)×7 选择"先を急ぐ"→B路线，重甲兵(等级10)×8

战斗 リーン装备EZ技，HP自动回复，对付上面四个重甲兵，等敌人上来后尽量一个回合干掉两个，不然让对方使用了技能还是蛮麻烦的。敌人回避率很高，我方命中率不高的角色很容易MISS。另外无论选择哪条路，大多数敌人都有暗黑技能，所以一开始最好带上猫の泪等装饰品防御。

A路线可能入手宝物：快气の实×2、アイウオッシュ、金のりんご、不屈の魂。B路线可能入手宝物：快气の实、リングメイル、金のりんご、不屈の魂

Battle 13 [illegible]城塔下水路

胜利条件	全灭敌人(保护ティア)
敌	重甲兵(等级11)×7

战斗 [illegible]直接往回撤，她的HP够多不用担[illegible]平均等级达到11。

可能入手宝物：快气の实、逆袭の护手、阿修罗刀、バーディック、ハーブ

Battle 14 礼拜堂[illegible]

胜利条件	全灭敌人
敌	机兵(等级12)×6

战斗 建议把所有魔法攻击的角色派出，战斗会简单很多。[illegible]MP30的激光术，那就非常简单了，该技能一次能打机兵300多HP，而机兵一共就500多的HP，リーン再进行辅助攻击，2～3个回合能干掉第一批的3个，然后等高台上的3个下来后再如法炮制。

可能入手宝物：快气の实×2、细身の剑、ブロンズメイル、骑士勋章

(第2章开始后商店新商品增加、试练の洞窟25层开放)

Battle 15 礼拜堂二阶

胜利条件	打倒ヴィゼ
敌	ヴィゼ(等级18)EZ技：MP自动回复、机兵(等级12)×2、机兵(等级13)×3

战斗 这关也有点难度，左右两个机兵一开始[illegible]的距离如果他们使用激光射击的话是躲不掉了[illegible]们。如果等级和幸运够高的话，应该会有几次Guard发生，那就轻松多了。笔者的考虑是安排我方的ギャラント和グレイ对付左边，主角和セイオン对付右边，リーン和アドニス留守中间。不过左边和右边也就是站在楼梯而已，不用深入。过几回合后，ヴィゼ就会下来，他的能力较强还有魔法，尽量使用连携技打倒ヴィゼ吧。

可能入手宝物：快气の实、银、トレントの杖、ライフジャケット

Battle 16 礼拜堂三阶

胜利条件	保护ルーメン、ブリエ
敌	ジエイド(等级15)、重甲兵(等级14)×5、斧兵(等级14)×2、战斗员(等级14)×2、僧侣(等级14)

战斗 刚开始中间两个回复的角色不要动就可以了，其他人则任选一条路攻上去，另外一条路[illegible]色则向有同伴的那条路移动，不要移动到重甲兵的攻击范围。必要的时候用18级的ルーメン挡在边上的ブリエ前面。当下方的杂兵清理完毕后BOSS和三个重甲兵开始出击，选择中间两侧的任意平台守候，快速将三个重甲兵砍掉，特别要小心BOSS和重甲兵的连携技。对付BOSS其实很简单，他并没有什么特殊攻击，近身最多砍三下。如果等级达到14或以上就能顶住，加上本战拥有回复HP的角色较多，可以和BOSS慢慢耗，等BOSS的HP降到四分之一左右战斗就胜利了。想要收ジエイド作同伴的话，这一战就要击倒他。

可能入手宝物：チェインメイル、サラマンダーの尾、エデンの实

主关后白选项
[illegible]
"仕方がない[illegible]よし[illegible]一緒に行こう"
无论选择哪个，王子セイオン都会离开队伍，而ブリエ则会加入

STELLA DEUS

ステラデウス

STELLA DEUS　第三章　暗の胎动

Battle 17 交易都市

胜利条件	击退エキドナ
敌	エキドナ(等级16)EZ技：技能禁止(超无赖技)、战斗员(等级15)×2、剑士(等级15)×3、炼金术师(等级15)×2、僧侣(等级15)、盗贼(等级15)×2

战斗 大部分敌人都带有对我方不利的EZ技，先到桥上把正前方的三个杂兵干掉，一下楼梯其他5个敌人就开始行动。用远程攻击把那个会范围加HP的僧侣以及一个会自动HP回复的杂兵先料理了，打到只剩下BOSS一个时，围住她轮流普通攻击就可以了。BOSS的攻击力不高，技能攻击只能打我方200左右的HP，只要注意回复HP就可以了，当BOSS的HP到30%左右就会撤退。如果全员等级在15或以上就能轻松过关。エキドナ带有反击30%的SS技能，所以不太推荐近身角色攻击，采用魔法和技能进攻会比较好。

可能入手宝物：快气の实×2、ブレイブリー、リラクゼーション

战斗前会有选项

选第一项"ああ.おまえを倒して刀を取り归す！"之后，エキドナ会作为BOSS登场，想要收她为同伴的话，就得选择第一项

选第二项"觉悟? 俺はただ刀を取り归したいだけだ."，战斗中原本エキドナ的位置会被一战斗员替代

Battle 18 [illegible]

胜利条件	全灭敌人
敌	重甲兵(等级16)×9

战斗 只要稍加注意那个拥有暗黑兵强化EZ技的杂兵就可以了，如果能轻松通过上一战的话，那这一战会显得非常轻松。

可能入手宝物：リラクゼーション、サバイバルブーツ、钢の枪×2、司祭帽、元气の实、银のアンクレット、烧けた壶

Battle 19 [illegible]

胜利条件	全灭敌人
敌	重甲兵(等级17)×9

战斗 和上一关一样的杂兵战，第一波四个敌从两边包围[illegible]人则慢慢向右边四个移动，将其吸引过来后个个击破。

可能入手宝物：快气の实×3、元气の实×3、暗の衣、钢の枪、银のアンクレット、跳跃の本、鹰の目

Battle 20 [illegible]沙丘

胜利条件	打倒ジェイド
敌	ジェイド(等级19)、斧兵(等级18)×2、战斗员(等级18)×2、僧侣(等级18)×2、弓兵(等级18)×2

战斗 此关敌人杂兵的能力明显加强，比上一关厉害多了。刚开始先料理边上高台上的三个，特别小心高台上的弓兵。会回复的两个角色要时刻保持各人的血量充足，接着打边上的三个，同样小心弓兵的技能攻击，防御低的别走进他们的攻击距离。BOSS的回避率极高，而且他的EZ技又是减命中的暗黑，总之要注意配带加命中率或防御暗黑的装饰品和技能。HP少的角色别贴在BOSS边上，保持2格的距离，不然BOSS三下攻击一定能[illegible]上，要不然会死得很惨。想要收ジェイド作同伴的话，这一战就要击倒他。

可能入手宝物：快气の实×2、アイウォッシュ、金のりんご、不屈の魂

[illegible]

"でも[illegible]、つは金で何でもするやつだよ"(选择第2项关系到ジェイド的加入)

Battle 21 [illegible]沙漠

胜利条件	全灭敌人
敌	重甲兵(等级19)×2

战斗 先干掉边上的两个敌人，然后上面四个敌人会开始行动，摆好架势等他们送死好了。全员等级在[illegible]左右就能轻松过关。

可能入手宝物：快气の实、グレイブ、リラクゼーション、プレートメイル、ハチガネ

Battle 22 名も无き难民集落

胜利条件	全灭敌人
敌	机兵(等级20)×8

战斗 全部都是远距离攻击的机兵，它们皮厚血多，注意每个机兵的攻击范围，注意不要把两个我方人员放置在同一条线上。魔法系角色站在刚出场时的平台上不要向外移动，攻击系角色则分两边行动，建议ギャランド和主角打正前方的两个敌人，左边两个则由グレイ和リーン配合魔法来对付，グレイ装备回避率UP的装饰品或者技能。最后上面四个机兵开始出击，其中两个无法对近身一格的范围攻击，好好利用这个死角。

可能入手宝物：タリスマン、元气の实、ターバン

(第3章开始后商店追加新商品，试练洞窟开放至30层)

Battle 23 王国首都[illegible]

胜利条件	全部机兵打倒
敌	ティア(等级22)EZ技：睡眠、机兵(等级21)×7

战斗 ティア作为BOSS登场十分强大，EZ技睡眠极其无赖。幸好EZ技范围无法达到她的近身一格，可以以此为突破口围住她。其他还有7个机兵，基本打法和上一关区别不大，还是靠主角和ギャランド作为主力。加血的两个角色最好已学会MP自动回复技能，不然这关很容易MP不够用。地形对我方也非常不利，干掉7个机兵后自动胜利。因为关系到ティア以后的加入，所以不用打倒她。

可能入手宝物：快气の实、トレントの杖、ライフジャケット

Battle 24 王国首都[illegible]

胜利条件	打倒机兵
敌	机兵改(等级24)EZ技：恐怖

战斗 ティア作为我方人物登场，敌人就只有一个BOSS红色机兵改，BOSS的HP极高，ティア登场时HP只有200多，最好优先远离战场。

可能入手宝物：リラクゼーション

Battle 24[illegible]

如果玩家[illegible]，只要注意回复HP就可以了[illegible]、开始时先[illegible]的MP[illegible]前提是回复角色要学会[illegible]

STELLA DEUS 第四章 神にあらがう者たち

Battle 25 [illegible]

胜利条件	全灭敌人
敌	精灵(等级23)×7、女法师(等级23)×2、法师(等级23)×3

战斗：普通的杂兵战没什么特别，要注意的是所有敌人都会魔法攻击，[illegible]较保险。

可能入手宝物：リラクゼーション、賢者の衣、賢者の杖、猫の泪、元気の実、クンフーシューズ

Battle 26 风车[illegible]村

胜利条件	全灭敌人
敌	斧兵(等级24)×2、弓兵(等级24)×3、战斗员(等级24)×3、僧侣(等级24)×2、拳手(等级24)×2

战斗：开始[illegible]被围困在远处[illegible]快速上前汇合[illegible]传书(弓回避+50%)可以给[illegible]用。

可能入手宝物：快気の実、マインドヒール、ヒュリファイア、ハチガネ、トマホーク、リラクゼーション、新品のミトン、元気の実、猫の泪

Battle 27 [illegible]

胜利条件	全灭敌人
敌	精灵(等级25)×5、精灵使(等级25)×5

战斗：典型的杂兵战，基本没有任何战术可言，稳扎稳打不会有任何问题。

可能入手宝物：タリスマン、賢者の衣×2、賢者の杖×2、反击の书下卷、リラクゼーション、元気の実、开运コート

Battle 28 [illegible]洞

胜利条件	打倒风の大精灵
敌	风之大精灵ウェント(等级26)EZ技：MP自动回复

战斗：BOSS血多攻击范围大，大范围技能攻击[illegible]200左右[illegible]BOSS耗死。战斗后[illegible]得风系大范围魔法。

可能入手宝物：回避の书下卷、勇者の紋章、金のりんご、五轮の卷物、水晶の瞳

Battle 29 水[illegible]村

胜利条件	全灭敌人
敌	剑士(等级26)×5、法师(等级26)×2、僧侣(等级26)、机兵(等级26)×2

战斗：开始时不要动，让敌人主动过来[illegible]先动的四[illegible]后剩下的敌人会开始行动[illegible]机兵的大炮顶多也就打掉100多点的血[illegible]攻击就可以了[illegible]战斗后如果满足[illegible]件[illegible]可以前往[illegible]

可能入手宝物：快気の実、アウェイリーフ、开运コート×2、白金×2、魔法のランプ×2、反击の书下卷、光破の炼金术师书、リラクゼーション、元気の実

Battle 30 废村[illegible]

胜利条件	全灭敌人
敌	剑士(等级27)×2、枪兵(等级27)×2、战斗员(等级27)×2、机兵(等级27)×4

战斗：开始时有一名教会僧侣被围困在中间[illegible]

可能入手宝物：快気の実、ハチガネ×2、鸣海×2、アンチドーテ、支配の书、元気の实

Battle 31 [illegible]高原1

胜利条件	全灭敌人
敌	剑士(等级28)×5、法师(等级28)×2、弓兵(等级28)×2

战斗：普通敌人的HP[illegible]

可能入手宝物：毛皮のブーツ、黄金×2、快気の実、司祭帽、雾の炼金术师书、コンニャク读本

Battle 32 [illegible]高原2

胜利条件	全灭敌人
敌	精灵(等级29)×6、精灵使(等级29)×4

战斗：这一关是普通的杂兵战[illegible]

可能入手宝物：リラクゼーション、开运コート、银の杖、极彩色のキノコ、反击の书下卷、快気の実、クンフーシューズ、賢者の杖、マインドヒール、野兽の牙

Battle 33 [illegible]洞

胜利条件	全灭敌人
敌	地之大精灵フムス(等级31)EZ技：自动MP回复

战斗：这一关要注意BOSS的石化效果[illegible]

Battle 34 精灵[illegible]

胜利条件	打倒クロワール
敌	クロワール(等级31)EZ技能：生命力吸取

战斗：这一关[illegible]

可能入手宝物：マインドヒール

Battle 35 [illegible]洞

胜利条件	全灭敌人
敌	精灵(等级31)×7、男精灵使(等级31)×2、女精灵使(等级31)×2

战斗：这一关[illegible]

可能入手宝物：リラクゼーション、不眠习得本

Battle 36 [illegible]洞

胜利条件	打倒水の大精灵
敌	水之大精灵アクウァ(等级33)EZ技能：睡眠

战斗：BOSS[illegible]

可能入手宝物：リバース、骑士勋章

Battle 37 [illegible]

胜利条件	全灭敌人
敌	盗贼(等级32)×2、斧兵(等级32)×2 EZ技能：恐怖、毒、法师(等级32)×2、霸王军士兵(等级32)×2 EZ技能：暗黑、弓手(等级32)×2

战斗：优先解决[illegible]

可能入手宝物：快気の実、リラクゼーション、ノームの足音

Battle 38 精灵[illegible]

胜利条件	全灭敌人
敌	精灵(等级33)×8、男精灵使(等级33)×2、女精灵使(等级33)

战斗：不同于之前的杂兵战，本关地形[illegible]

可能入手宝物：リフレッシュ、实录临死体验集

Battle 39 [illegible]洞

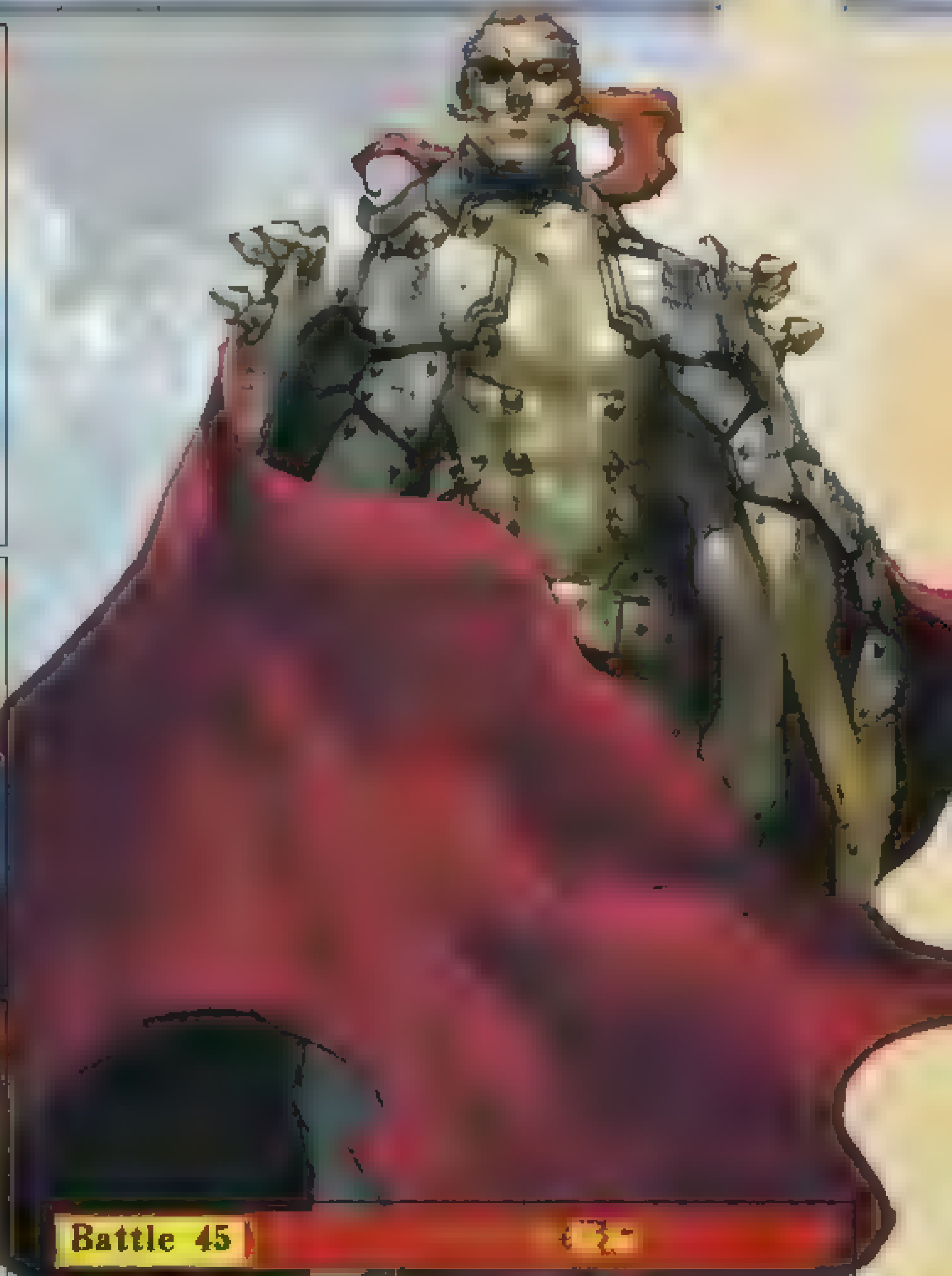
胜利条件	打倒火の大精灵
敌	火之大精灵フランマ(等级35)EZ技：技能禁止

战斗：这是非常难打的一个关卡，首先BOSS的[illegible]

可能入手宝物：リバース、焼けた壶、鹰の目

STELLA DEUS

ステラデウス



Battle 40 [illegible]

胜利条件	打倒クロワール
敌	霸王近卫军(等级34)×6、弓手(等级34)×3、机兵(等级34)×3、クロワール(等级35)EZ技 石化

战斗 [illegible]

可能入手宝物：リバース、アイウォッシュ

Battle 41 [illegible]

胜利条件	敌人全灭
敌	斧兵(等级35)×2、剑士(等级35)×2、黑祭司(等级35)×4、狂信者(等级35)×3

战斗 [illegible]

可能入手宝物：魔法のランプ、ピュリファイア、アウェイリーフ、快気の実×2

Battle 42 [illegible]

胜利条件	打倒ネブラ
敌	ネブラ(等级37)EZ技：石化、暗黑兵(等级36)×2、黑祭司(等级36)×3、狂信者(等级36)×3、剑士(等级36)×2、弓手(等级36)×2

战斗 [illegible]

可能入手宝物：リフレッシュ、知恵の实、缩地の靴ひも

Battle 43 [illegible]

胜利条件	全灭敌人
敌	狂信者(等级37)×3、暗黑兵(等级37)×3、白祭司(等级37)×3、剑士(等级37)×2

战斗 [illegible]

可能入手宝物：アイウォッシュ、快气の实、リラクゼーション、レスキュー

Battle 44 [illegible]

胜利条件	打倒ネブラ和ルーメン
敌	盗贼(等级38)×2、暗黑兵(等级38)×2、狂信者(等级38)×2、弓手(等级38)×2、黑祭司(等级38)×2、ネブラ(等级39)EZ技：吸取敌方HP换算成自身MP、ルーメン(等级39)EZ技：增加范围内单位的行动距离

战斗 [illegible]

可能入手宝物：リフレッシュ×2

Battle 45 [illegible]

胜利条件	打倒ネブラ
敌	ネブラ(等级40)EZ技：技能禁止、僧侣(等级39)×3、暗黑兵(等级39)×4、狂信者(等级39)×2、弓手(等级39)×2

战斗 [illegible]

可能入手宝物：リラクゼーション、リフレッシュ

STELLA DEUS [illegible] 黒の終焉白の创造

(第5章开始后商店商品更新)

Battle 46 [illegible]

胜利条件	打倒エキドナ
敌	エキドナ(等级41)、霸王军士兵(等级40)×3、霸王军近卫军(等级40)×3、法师(等级40)×3、弓手(等级40)×2、剑士(等级40)×2

战斗 [illegible]

可能入手宝物：快气の实、レスキュー、巨人の护手

Battle 47 [illegible]

胜利条件	打倒クロワール
敌	霸王军士兵(等级41)×4 其中有一个有EZ技-石化、霸王军近卫军(等级41)×3、法师×(等级41)3、弓手(等级41)×2、クロワール(等级42)EZ技.睡眠

战斗 [illegible]

可能入手宝物：大地の绊、リラクゼーション

Battle 48 [illegible]

胜利条件	打倒ヴィゼ
敌	法师(等级42)×3、机兵(等级42)×4、ヴィゼ(等级43)EZ技 自动MP恢复

战斗 [illegible]

可能入手宝物：无

Battle 49 [illegible]

胜利条件	打倒霸王ディグニス
敌	霸王ディグニス(等级44)EZ技：移动范围增加、霸王军士兵(等级43)×3、霸王军近卫军(等级43)×3、弓手(等级43)×2

战斗 [illegible]

可能入手宝物：无

Battle 50 [illegible]

胜利条件	打倒ネブラ
敌	ネブラ(等级45)EZ技 技能禁止、暗黑兵(等级43)×3、黑祭司(等级43)×2

战斗 [illegible]

可能入手宝物：无

最终战 [illegible]

胜利条件	打倒ディエジラーエ
敌人	破坏神ディエジラーエ(BOSS的等级视玩家的等级而定)

战斗 [illegible]

可能入手宝物：无

DEAD OR ALIVE ULTIMATE

攻略透解 Guide Through

死或生 ULTIMATE	Tecmo	FTG

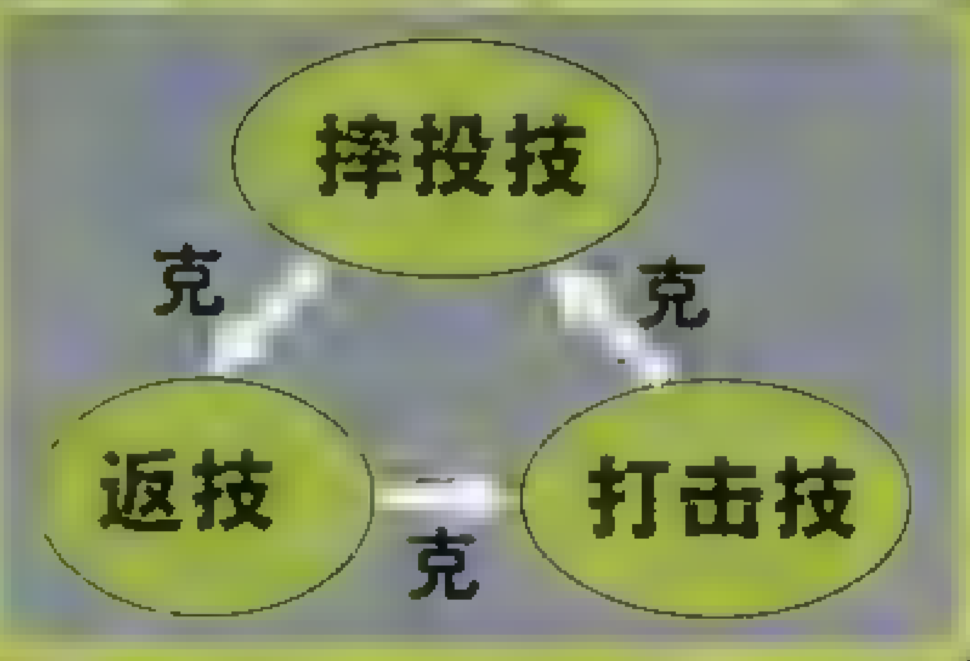
Xbox

文 沙罗

基本系统

基本技的相克法则

本作中，主要的攻击方式共有三种，打击技、摔投技和返技。当这三种技巧在两个对手之间同时使用时，其攻击判定的优先顺序就会如图中所示。乍一看，这三种技巧的规则非常简单，然而若要在实战中熟悉掌握三种技巧的转换，却需要经过较长一段时间的练习和实战才行。



打

即一般的拳脚攻击。与其他格斗游戏一样，这类的攻击共有上中下三段，其中，中段技比较特殊，无论对手是跳跃还是蹲下，都不能躲避中段攻击（利用极少数角色的招式可以躲开）。打击技中，有许多招式都属于浮空技，一旦命中对手，就能够立刻令对手浮空，以便后续更多的追打。若形成COUNTER攻击，往往还可以将对手打得更高，同时也会给予更多的伤害。

摔

当靠近对手、同时对手处于非攻击、硬直状态时按下F+P键，就可以使出摔投技。另外，配合F+P键以及方向键，还可以使出更多丰富多彩的摔投技，这其中也有许多是连摔技，是需要玩家连续输入相应的指令才能出现的。要注意的是，普通的摔投技（不按任何方向键）以及连摔技是可以进行拆解的。方法时在被摔时画面中会出现"COMBO THROW"等蓝色字样，此时只要立刻按下F+P键即可，若按键的时机比使用摔投技一方快，拆解就会成功。

返

当对手出手攻击时，只要立刻使出相应的返技，就会破解掉对手的招数并作出反击。返技往往能够给予对手比打击技和摔投技更大的伤害，不过一旦返技失败，通常就会受到对方的一连串攻击。不过，作为能够在实战中一发逆转的技巧，极富魅力的返技的使用率远高于摔投技。

上段攻击	←+F
中段拳攻击	←+F
中段腿攻击	→+F
下段攻击	←+F

注：这里提醒一下大家，《死或生》中的返技与其他格斗游戏中的不同。即使处于挨打状态，只要不是背对着对手或被浮空，那么基本上都可以随时使出返技的。也因此，《死或生》中的绝大部分连续技，都只在对手背对自己或对手处于浮空状态时才能够成立。

隐藏角色出现条件

Bayman	使用Leon完成故事模式(Normal难度以上)一次
瞳	拥有《DOA3》记录并用Ein完成故事模式一次(Normal难度以上)
万骨坊	全角色(任意难度)均完成故事模式至少一次

隐藏要素

隐藏服装

除了一个隐藏角色的服装必须在Time attack模式中获得外，其他角色的服装均可在故事模式或Time attack模式中获得。方法是在不低于指定难度的情况下完成该模式。要注意Time attack模式的关数设定必须在2局以上。

难度	角色	服装
EASY	霞	3~7
	绫音	3~7
	海伦娜	3~7
	雷芳	3~7
	瞳	3~7
	Tina	3~7
	Ein	3~4
	Leon	3~4

难度	角色	服装
EASY	隼龙	3~4
	元福	3~4
	李健	3~4
	Zack	3~4
	Bayman	3~4
	Bass	3~4
	天狗	3[illegible]
	[illegible]	[illegible]

难度	角色	服装
NORMAL	霞	8~15
	绫音	8~15
	海伦娜	8~11
	雷芳	8~15
	瞳	8~11
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	Leon	[illegible]

难度	角色	服装
NORMAL	隼龙	5~8
	元福	5~8
	李健	5~8
	Zack	5~8
	Bayman	5~6
	Bass	5~8
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]

难度	角色	服装
HARD	霞	16~20
	绫音	16~20
	海伦娜	12~13
	雷芳	16~20
	瞳	12~14
	Tina	15~16
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]

3DM-SMV
www.plumbook.cn

系统音

系统音可以在游戏选项的"Others"中进行更改。

霞的系统音	在练习模式的"EXERCISE"中把霞的招式全部练习一遍
Ein 的系统音	在练习模式的"EXERCISE"中 Ein 的招式全部练习一遍
绫音的系统音	在练习模式的"EXERCISE"中把绫音的招式全部练习一遍
万骨坊的系统音	在练习模式的"EXERCISE"中把天狗的招式全部练习一遍
雷道的系统音	在练习模式的"EXERCISE"中把所有人的招式全部练习一遍

特殊场景

在本作中，有3个场景能够进行背景切换选择，这与3代的部分场景是比较类似的。

瀑布花园	按 X 键选择后变成夜晚
雪地	按 X 键天气变成暴风雪
歌剧院	按 X 键选择后周围的火焰都会消失

发型变换

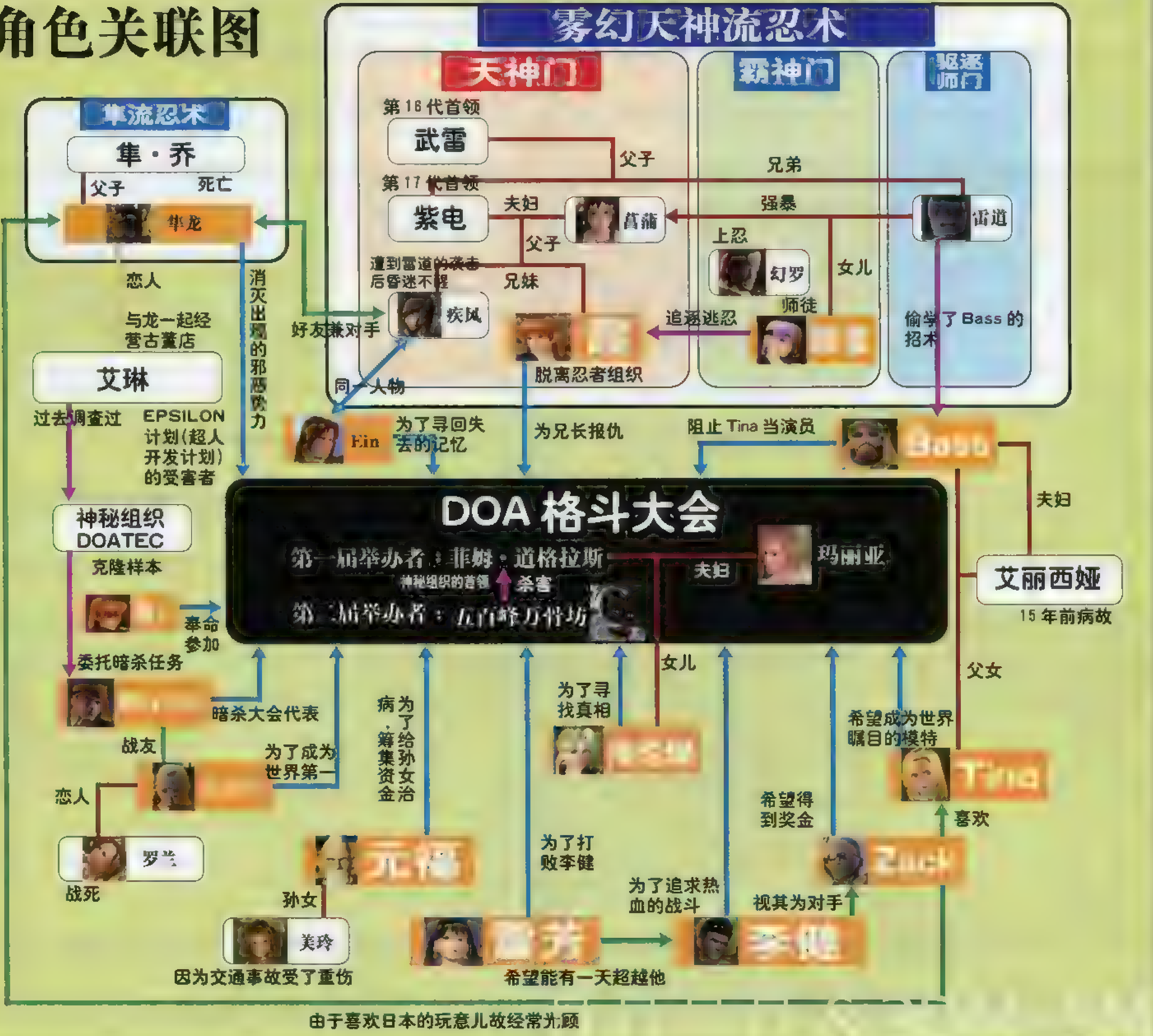
在进行选人时，霞和雷芳的发型是可以进行更改的，方法如下：

霞	A 键→散发	X 键→高马尾	Y 键→低马尾	白键→辫子
雷芳	A 键→辫子	X 键→长发		

CG 模式 &BOOSTER 模式

将所有角色的全部服装取得后，就会开启CG模式和BOOSTER模式。CG是多达31页的图片欣赏；BOOSTER是一段对制作人板垣伴信的《DOA》制作采访影像。该影像虽然没有字幕，但语音是全英文的，相信很多玩家能够听懂。

角色关联图



※根据官方设定，现将 Ayane 的中文名改为绫音，请大家留意。

www.plumbook.cn

霞

国籍：日本
流派：霧幻天神流天神门
体高：158cm
体重：48kg
三围：B89/W54/H85cm
血型：A
生日：2月23日，17岁
职业：忍者（已脱离组织）
喜欢的食物：油酥千层糕
爱好：占卜

霧幻天神流的第18代首领。由于在某一天，已经被驱逐出师门的霧神门的雷道（绫音的父亲、疾风与霞的叔叔）突然出现在忍者之村，并将霞的兄长疾风打至重伤。为了揭开这一事件的真相，以及给兄长报仇，霞不惜放弃了忍者首领的地位，独自一人参加了第一届DOA大赛。

第一届大赛，以霞获得冠军而告终。然而，她在大赛中所展现出的霧幻天神流的强大，却给兄长带来了灾难。在大会刚一结束，霞和疾风便被一个神秘组织"DOATEC"作为实验体抓去。后来，为了寻找下落不明的兄长，霞再度参加了第二届DOA大会。

·推荐连技
中段腿返技（⇨F，成功后对手浮空）·霧幻刀（⇧⇧ ）·连光虚袭斩（ ⇩ K⇩K

·特殊技

起连脚	起身时K：K
胡月脚	(P)、起时限定 F·K

·特别组合投技搭档
隼龙、绫音、Tina、海伦娜、Bass、Zack、瞳

隼龙

国籍：日本
流派：隼流忍术
身高：177cm 70kg
三围：B105/W83/H92cm
血型：A
生日：6月15日，23岁
职业：古董店店主
喜欢的食物：寿司
爱好：登山、钓鱼

隼流忍术的继承者，现代的超级忍者。与疾风是亲密无间的好友兼好对手。在经过了长久的战斗之后，原本终于得以和恋人艾琳过起平静生活的隼突然得知了好友疾风的妹妹——霞下落不明的消息。与此同时，他也从即将召开的DOA大赛中感到了一丝邪恶的气息。为了铲除邪恶，他再度参加了激烈的战斗。

在第一届DOA大赛结束后不久，和平的时光被想要降至人间的破坏天狗　万骨所打破。此时，在众人之中都有着这么一个传闻，"天狗的强大是难以想象的，与他为敌无疑是自杀行为。"不过，隼龙却没有被这些传闻所打动，他毅然参加了第二届DOA大赛，最终成功地打败了破坏天狗。

·推荐连技
对手浮空后（浮空技很多，不再一一列举）·空旋斩刀（ ⇦ ·天轮脚 ⇨K）
升雷掌（⇩⇩⇩⇨⇨F ·卧龙闪 ⇨⇩⇨⇩⇨ ，·空旋斩刀（ ⇦ ·天轮脚 ⇨K

·特别组合投技搭档
霞、绫音、李健、元福、Bass、Tina、Leon或Bayman、Tina、

Tina Armstrong

国籍：美国
流派：PRO-WRESTLING
身高：174cm
体重：56kg
三围：B95/W60/H89cm
血型：O
生日：12月6日，22岁
职业：职业摔跤手
喜欢的食物：SEAFOOD
爱好：格斗游戏，CYCLING

号称最强的职业摔跤手Bass的宝贝独生女。母亲在年幼时就已过世，孩童时期的她便接受了父亲严格的训练，很快也成为了一名职业摔跤手。不过后来，由于Tina开始对世界名模充满憧憬，于是决定从摔跤界引退，力争当一名模特。不过这却遭到了父亲Bass的强烈反对，父女二人的感情也因此开始出现了裂痕。就在这时，她听说了世界级格斗比赛DOA大赛举办的消息。认为参加这种大赛能够提高自己的知名度，同时还能吸引世人的目光的Tina，毫不犹豫地参加了比赛。在第二届DOA大赛结束后，她如愿成为了模特。不过，此后她又立刻向明星演员的世界迈进了。

·推荐连技
ダンシングドロップキック（F·K，COUNTER命中 轻量对手限定）·ステップキック（⇨K）·マシンガンミドル（ K）

·特别组合投技搭档
Bass ⇨⇨ F K、⇩⇦⇨ F K 背后 ⇨⇨ F K Zack、Leon或Bayman、霞、隼龙、雷芳

Zack

国籍：美国
流派：泰国拳击
身高：180cm
体重：78kg
三围：B106/W84/H95cm
血型：O
生日：4月3日，25岁
职业：DJ
喜欢的食物：ICE CREAM
爱好：BILLIARDS

出身于贫民区，从小过着穷困的生活。某日，听说了泰拳格斗的他，在比赛现场被泰拳那压倒性的强大所征服，从此开始钻研起属于自己风格的泰拳。虽然喜欢Tina，不过却屡遭对方的白眼。为了获得DOA大赛的奖金，他也参加了第一届DOA大赛，然而却意外地败下阵来。原本自信不会输给任何人的他为此也遭受了不小的打击。不过天生乐观的他很快便振作起来，在得知第二届DOA大赛即将召开后，立刻报名参加了。

顺便一提，在官方设定中，Zack获得第一届DOA大赛的冠军，并用这笔钱买下来了一座人工岛，于是就有了《DOAX》这么一个游戏。

·推荐连技
スピニングヒールキック（⇩⇦⇩⇦⇨ K，命中后对手背对限定）·ティーカウトロン（⇨K）·レイジングニー（⇩⇧K）·？·オ ヘ·ドキック ⇦⇦KK

·特别组合投技搭档
Leon或Bayman、Tina、Bass、雷芳、隼龙、瞳

元福

国籍：中国
流派：心意六合拳
身高：170cm
体重：78kg
三围：B96/W102/H99cm
血型：A
生日：1月5日，65岁
职业：古书店主
喜欢的食物：麻婆豆腐
爱好：水墨画

年轻时被称为传说中的刚拳。自从他在一次意外中夺去了一位年轻人的生命之后，便下定决心舍弃战斗和刚拳的称号。然而自己的孙女却在一次交通事故中受了重伤，想要为孙女治疗，就需要巨大的手术费。为了拯救幼小的生命，元福不得不再度投身于战斗之中。参加DOA大赛，也是为了获得足够数量的奖金。不过在第一届大赛中，他的愿望并没有实现。在第二届大赛举办后，元福听说天狗的鼻子能够医治百病，于是再度参加了比赛。再后来，为了孙女最后的康复手术费，他又参加了第三届DOA大赛

·推荐连技
云闭日月把 ⇩⇩⇦⇦⇨F 扇把（⇦F K）·とう掌（⇧ ）·鸡腿（⇨K）·鹞子栽肩（⇩ K ⇨⇦ ）

·特别组合投技搭档
海伦娜、霞或绫音、Zack、雷芳、隼龙、Leon或Bayman、Tina

Bass Armstrong

国籍：美国
流派：PRO-WRESTLING
身高：196cm
体重：157kg
三围：B143/W135/H136cm
血型：O
生日：7月4日，46岁
职业：职业摔跤手
喜欢的食物：CHICKEN SAUTE
爱好：TOURING，Tina的特训

Tina的父亲，曾称霸下了不败佳绩的职业摔跤手。一心希望女儿能够成为一名职业摔跤手并爱上这个职业。为此，他不惜再度回到引退已久的摔跤手世界，一切都是为了阻止女儿抛弃摔跤手去当一名模特。在第一届DOA大赛中，Bass顺利地粉碎了女儿的"美梦"，不过这并没有令Tina受到挫折。她又一次参加了新一届的DOA大赛，这一次，Bass没能成功阻止她追寻模特的梦想。

父女的关系越来越恶劣，原因便在于两人想法上的南辕北辙。然而Tina并不满足于当一名模特，紧接着，她还希望通过参加第三届DOA大赛，达到进军演员界的目标。终于，性格暴躁的Bass忍无可忍了

·推荐连技
ジャンピングハイキック（⇧K）·エルボースマッシュ（ ）·地獄突き（ K）·ニーハンマー（⇨K）

·特别组合投技搭档
Tina（⇨⇨ F K ⇩⇧⇨ F K）、绫音、Zack（⇨⇨ F·K ⇦⇦⇨ F K）Leon或Bayman（⇨⇨ F K、⇩⇧⇨ F·K）、李健、元福、霞

李健

国籍：中国
流派：截拳道
身高：173cm
体重：75kg
三围：B99/W80/H92cm
血型：AB
生日：11月27日，20岁
职业：保镖
喜欢的食物：带绿色食物的汉堡
爱好：看动作电影

本是孤儿的他，孩童时期是在中国广东省的一所孤儿院中度过的。一日，他悄悄地溜进了一家电影院中，并从片中目睹了年轻的天才武术家利用高超的武术打败恶人的经过。从此以后，他开始追求力量，追求强大。只身渡海来到美国后，他自称为李健，从此开始了永无休止的战斗生涯。但是，普通的街头打架并不能满足他的渴望，于是，李健开始学习截拳道。为了满足自己，也为了认真对待自己。也许其他对手并没有感觉到，当他遇到自己心中认同的对手时，就会不由自主地涌出一股特别的感情。为了能与更加强大的对手战斗，他参加了历届的DOA大赛。不过每一届大赛中，他都会遇到一名叫雷芳的对手的挑战

·推荐连技
ハイシンニーキック（⇨K，COUNTER命中限定）·コンボナックルアッパー（ ）·スナップスパイクキック（⇨K⇦⇦K）

·特别组合投技搭档
雷芳、隼龙、Tina（⇨⇨ F·K ·⇦⇨ ⇩K）、Leon或Bayman、元福

※所有人共通的组合投技为⇨⇦ ⇨ ⇨

www.plumbook.cn

绫音

国籍：日本
流派：霧幻天神流霸神门
身高：157cm
体重：47kg
三围：B93/W54/H84cm
血型：AB
生日：8月5日，16岁
职业：忍者
喜欢的食物：MARRONS GLACES
爱好：BEAUTY TREATMENT

霞和疾风的同母异父的妹妹，雷道的女儿。除了是霧幻天神流霸神门的最强女忍外，还精通妖术，被他人称为"深渊中的女天狗"。由于霞脱离了忍者组织，成为了名逃忍，所以绫音也接到了命令，一定要将破坏了组织规定的霞除掉。在孩童时代，绫音与霞的关系十分要好，然而得知自己将要除去亲姐姐时，绫音不仅没有任何犹豫，相反还带有一丝喜悦。这多少和她的出身、对疾风的憧憬以及常年生活在黑暗之中的缘故吧。为了追杀霞，绫音也先后两度参加了DOA大赛。不过在第二届大赛中，她遇到了一位意想不到的人物——丧失了记忆，改名为Ein的疾风。

·推荐连技

中段混返技（⇦Ⓕ，成功后对手浮空）·背阵（⇦ ）·罗刃升破（ ⇨ ）×3 ·罗神鬼光碎（ ⇨ ⇨Ⓚ ）Or罗刃升破（ ）·影月轮（⇦Ⓚ）

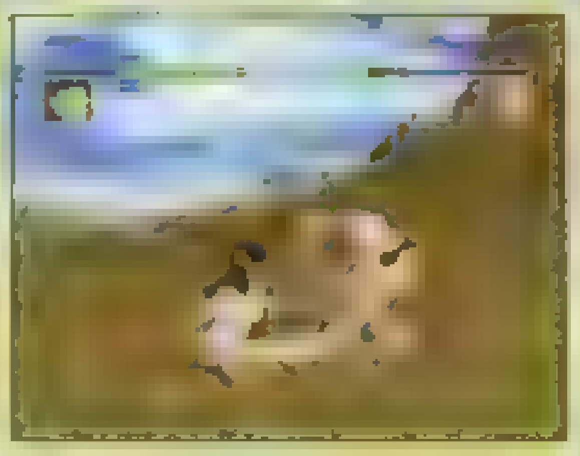
注：实战中应根据对手的体重以及地形适当减少罗刃升破的使用次数。

·特别组合投技搭档

Ein、李健、霞、隼龙

雷芳

国籍：中国
流派：太极拳
身高：163cm
体重：50kg
三围：B87/W55/H86cm
血型：B
生日：4月23日，19岁
职业：学生
喜欢的食物：杏仁豆腐
爱好：AROMA THERAPY



活泼、坦率，无论对谁都非常亲切，雷芳出生在一个富裕的家庭中。从小她便被人称为天才，不光学习第一，她还擅长许多方面的东西。其中她最擅长的，就是为了不输给男孩子而开始学习的太极拳。在其15岁时，太极拳方面的造诣就已经超过了同一道场中的所有门徒。一天，她目睹了两名高大男子为难一名瘦弱男子的一幕。然而，路见不平出手相助的雷芳在两名男子面前显得如此无力。就在匕首即将砍中她的手腕时，一名身手不凡的少年转瞬间制服了男子。映在雷芳眼中的，是背后写有青龙刺绣的少年的背影。从此以后，雷芳更加勤练太极拳，甚至不惜参加DOA大赛，一切都是为了打败并超越当初的那名少年。

·推荐连技

とう脚·背折靠（⇨Ⓚ·Ⓟ+Ⓚ）·单鞭 穿弓连腿（ ⓀⓀ·Ⓚ）

·特别组合投技搭档

李健（⇦⇨Ⓟ+Ⓕ+Ⓚ ⇦⇨ Ⓕ·Ⓚ）、海伦娜、Tina、Ein

海伦娜

国籍：法国
流派：劈卦拳
身高：170cm
体重：49kg
三围：B90/W56/H86cm
血型：AB
生日：1月30日，21岁
职业：歌剧歌手
喜欢的食物：BLANC MANGER
爱好：与爱犬散步

劈卦拳的达人。神秘组织DOATEC的首领菲姆·道格拉斯与其六位情人之一，世界著名女高音歌手玛丽亚的女儿。年纪轻轻却已经是首席女歌手。

一切都从道格拉斯派人暗杀海伦娜开始——在歌剧表演到高潮时，玛丽亚为了保护自己的女儿而献出了生命。之后，道格拉斯也神秘地死亡。在道格拉斯派与反道格拉斯派的斗争中，海伦娜发觉事件的因缘都隐藏在DOA大赛中，于是参加了第二届大赛。但是，作为道格拉斯惟一的后继者，海伦娜不幸被卷入了权势的斗争中，被反道格拉斯派囚禁了起来。之后，为了从反道格拉斯派人的口中获得事件的真相，海伦娜又参加了第三届DOA大赛

·推荐连技

掌旨拳（⇨ⓀⓀ）·连环转身架 背对对手时

·特别组合投技搭档

元福、雷芳、霞、隼龙

Leon

国籍：意大利
流派：RUSSIAN MARTIAL ARTS
身高：192cm
体重：128kg
三围：B135/W120/H123cm
血型：B
生日：3月14日，42岁
职业：佣兵
喜欢的食物：比萨饼
爱好：园艺

"岁兰所爱的男人，是世界第一强的男人。"这是丝绸之路的女盗贼岁兰在临死之际留下的最后遗言。为了回应死于自己怀抱中的心爱女子，Leon决心成为世界最强。为了证明自己的强大，他参加了DOA大赛。

只不过，在第一届DOA大赛中，Leon意外地败北了。昔日岁兰的话语，再度在Leon的脑海中回荡。为了再度证明自己，他又参加了第二届DOA大赛。

另外，虽然出身于意大利，不过因为曾与Bayman隶属同一部队的缘故，Leon的招式与Bayman几无差别，两人同时也是过去的好战友。

·推荐连技

スマッシュエアーハ（ ）·ブラストトライブニ（ Ⓚ）·ランュソハート（ Ⓚ）

·特别组合投技搭档

Zack、Bass（⇨⇨ Ⓕ Ⓚ ⇦⇨ Ⓕ Ⓚ、在墙边时 Ⓕ Ⓚ）、Tina、元福、Bayman、隼龙

Ein

国籍：日本
流派：空手道
生日：7月3日，23岁
血液型：A
身高：180cm
体重：75kg
三围：B109/W83/H98
职业：空手家
喜欢的食物：寿司，寿喜烧
爱好：用手砍啤酒瓶

本名疾风，霞和绫音的哥哥，原本应该担任霧幻天神第18代首领的他，在某日遭到了突然出现的雷道的攻击后便一直昏迷不醒。为了给兄长报仇，霞独自一人参加了第一届DOA大赛。不过，这却为他们兄妹二人招来了灾难——

大赛刚结束，兄妹俩就被神秘组织DOATEC作为实验体抓了起来。霞被迫成为了克隆实验体，而疾风则成了"超人改造计划"的牺牲品。后来实验失败，失去了记忆的疾风被抛弃在了德国的某个森林中。后来，改名为Ein，在瞳的父亲所开办的空手道道场中开始了新的生活。之所以会参加第二届DOA大赛，则是为了寻回失去的记忆。

·推荐连技

升り回し蹴り（下蹲起身中Ⓚ，COUNTER命中限定）→飞び前蹴り（⇨Ⓚ）·雾钟（ ⇨ ）

·特别组合投技搭档

绫音、李健、霞、隼龙、Bass、Zack、瞳

Bayman

国籍：俄罗斯
流派：RUSSIAN MARTIAL ARTS
身高：182cm
体重：105kg
三围：B120/W92/H95cm
血型：B
生日：10月10日，31岁
职业：暗杀者
喜欢的食物：BEAF STEW
爱好：收集武器，国际象棋

职业自由杀手。在其年幼时，自己的国家曾数次爆发内战，全家因此被卷入战争，父母甚至在自己的眼前被杀。从那时候起，Bayman的感情中便不再含有悲伤，留在他脑海中的，只有"人的生命只在一瞬间就会消逝。"这样的想法。

加入了军队的他，学会了许多格斗技甚至是杀人术，后来更正式当上了专门除去重要人物的职业杀手。一天，他接受了一个神秘组织要求暗杀菲姆·道格拉斯的任务。虽然从结果而言，历经千辛万苦之后他算是完成了任务，但之后却反遭委托方的追杀。他发誓要向该组织报仇，因而参加了第二届DOA大赛。

·推荐连技

ブラストトラ ス（ Ⓚ）·サイドエントラス（ Ⓚ Ⓚ）

·特别组合投技搭档

Leon、其余同Leon

瞳

国籍：德国
流派：空手道
身高：160cm
体重：49kg
三围：B90/W58/H85cm
血型：O
生日：5月25日，18岁
职业：高中生
喜欢的食物：SACHERTORTE
爱好：料理

也许是因为父亲是德国人，母亲是日本人的缘故，身为混血儿的瞳结合了两个不同民族的优点，显得十分活泼可爱。由于父亲的空手道家，所以她自幼便一直接受着父亲严格的训练。她之所以会参加第三届DOA大赛，最大的原因还是为了能与更强的人对战。不过，这其中或许也有其他的理由——瞳的道场曾收留了一名叫Ein的失去了记忆的男子。拥有极高资质的Ein在极短的时间内就能将空手道运用自如，同时还参加了第二届的DOA大赛。那时候的瞳，多多少少也对Ein抱有一丝特别的感情吧……Ein在比赛后就音讯全无，这更坚定了瞳参加大赛的信念。

·推荐连技

天路（⇦⇦ ，命中后对手浮空）·猿臂变化蹴り（ Ⓚ）·雾钟（ ⇨ Ⓚ）

光拳（⇨Ⓕ·Ⓚ）·背踢（背对时Ⓚ）·猿臂变化蹴り（ Ⓚ）×2·膝当踵落さ（⇨Ⓚ⇨Ⓚ）

·特别组合投技搭档

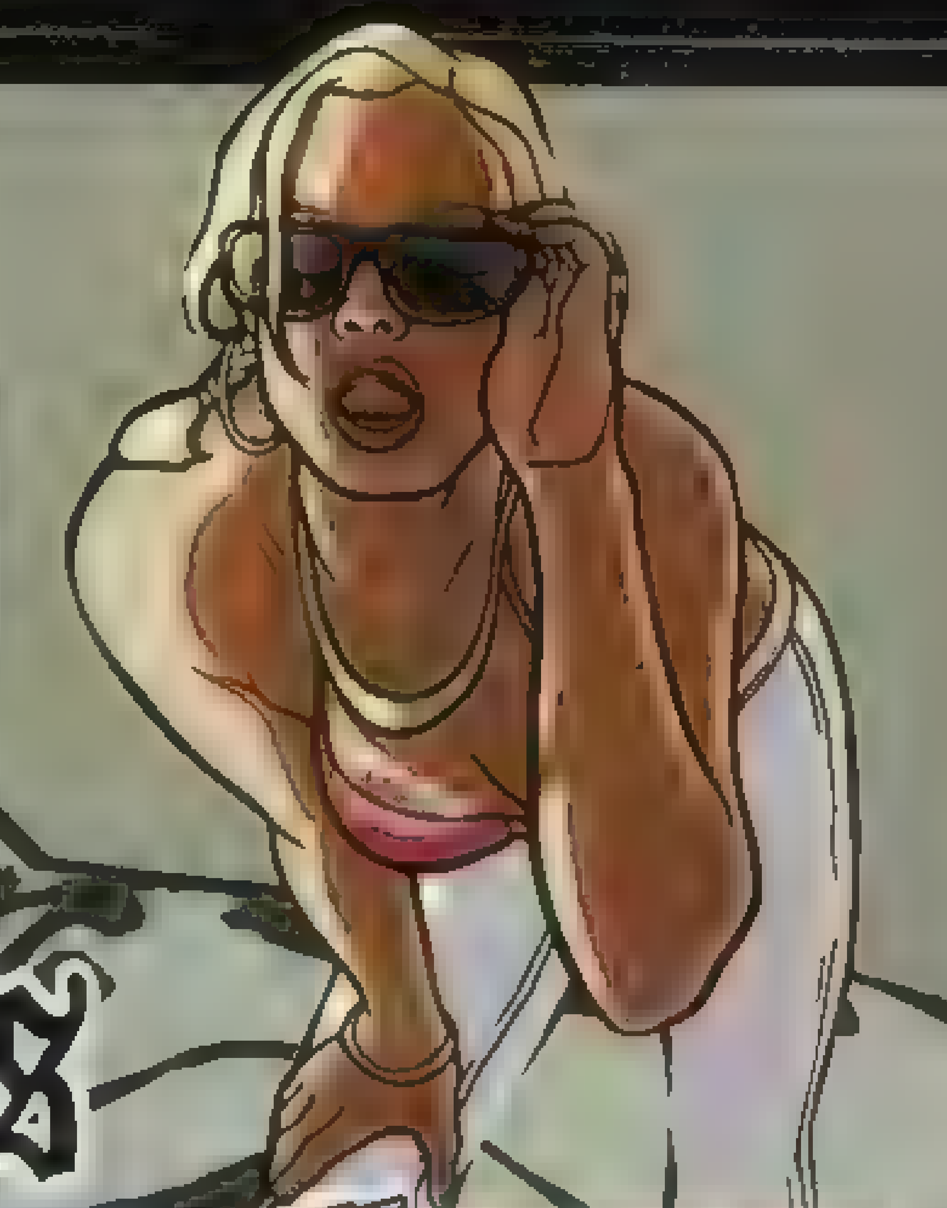
Zack、

www.plumbook.cn

文 太阳黑子工作室 dongdong 编 多边形

横行攻略

Grand Theft Auto San Andreas



横行霸道：圣安德里亚斯	Rockstar Games	ACT
PS2 Grand Theft Auto San Andreas	2004年10月25日	美版
无对应	推荐年龄	17岁以上

攻略透解 Guide Through

基本操作

按键	一般状态	驾驶状态
左摇杆	人物移动	控制方向
右摇杆	视角控制	视角控制
↑键	使己帮处于激进状态	选择电台
↓键	使己帮处于消极状态	选择电台
←键	对路人给予否定回答	
→键	对路人给予肯定回答	
△键	上车以及使用道具	下车
○键	攻击	射击
×键	确定键，按住奔跑	油门
□键	跳跃。	倒车
L1键	查看人物状态	射击
L2键	切换武器，放大准星	视角转左
L3键	蹲下	喇叭
R1键	锁定目标	手刹
R2键	切换武器，缩小准星	视角转右
R3键	向后查看	执行车辆特殊任务
START键	打开菜单	
SELECT键	切换视角	

成长系统介绍

这次的《横行霸道：圣安德里亚斯》最大的改进，就是加入了有如《模拟人生》一般的人物成长系统。通过玩家在游戏中的各种行为，你所控制的主角会朝向不同的方向发展，这不只是包括了游戏中人物的属性数据，甚至还包含外形上的变化。

Respect：主角的威信值，需要通过完成各种任务或者进行各种非法活动才能增加。当这个数值达到一定程度之后，玩家就可以收小弟并进行帮派火拼了。

Stamina：耐久力，玩家只要进行跑步、骑自行车、游泳或者健身都可以增加该数值，而如果长时间不进行以上行为，该数值也会自动下降。该数值直接影响冲刺的持续时间。

Muscle：肌肉的强壮度，多使用肉搏，也可通过健身中心使用手部器械增加。达到一定程度后将学会新的格斗技巧，并在搏斗中拥有更强的抵抗能力，据说跑步速度也会被轻微影响。同样的，如果不持续锻炼，该数值也会自动降低。

Fat：肥胖度，看过《SUPER SIZE ME》这个纪录片后，深刻感到肥胖问题在美国的严重。《横行霸道：圣安德里亚斯》中也如是，吃得多，动得少，你就会发胖。想要减肥？惟有锻炼。

Sex appeal：性感度，影响异性对你的态度。靠自己的穿着打扮来改变，如何设计自己的形象完全由玩家自行把握。

Drive：驾车能力，只要不断开车就会增加，如果做出特技动作的话会更有效地来提升该数值。

Health：健康状况，多锻炼或多挨打（冻）就可以提高，将会增加主角的抵抗力和HP上限。

Weapon：武器熟练度，通过多使用枪械，可提高玩家使用枪械的精准度。

Flying：飞机驾驶能力，多使用飞行交通工具来提高。

Bike：摩托车驾驶能力，多骑摩托车来提高，做特技动作提升更快。

Cycling：自行车驾驶能力，多骑自行车、多做特技动来更快地提升。

Lung Capacity：主角的肺活量，可以多在游泳中潜水来增加。

游戏中的设施说明

SAFE HOUSE：自家的住宅。可在其中进行存盘、更换衣物等活动。除了最初的住宅外，地图上还有很多PROPERTY（待售房屋），可前往该处后于绿色标记处按L1进行购买。另外在电视机前按△可以进行M.N.射击小游戏。

WELL STACKED PIZZA CO、CHUCKIN BELL、BURGER SHOT：饭店，提供比萨、烤鸡等食物。可在其中购买各种食物，但千万记住不要暴饮暴食。

BARBER：理发店，你可在其中改变自己的发型。不同的理发店所提供的服务有所区别，请注意选择。

TATTOOS：纹身店，可对自己上身的各个部位进行纹身以张显性格。

GYM：健身中心，可在其中做各种锻炼。选用腿部器材可以降低肥胖度并增加耐久力。使用手部器械可以提高肌肉强壮度。达到一定程度之后，玩家还可以与教练搏斗来学习新的搏斗技巧。

CLOTHES SHOP：服装店，玩家可在其中购买各种不同的服装来装饰自己。

PAY 'N' SPRAY：喷漆店，可对自己的汽车进行喷漆来改变汽车的颜色。活用该地点是逃避警察追捕的一个有效手段。

MOD GARAGE：汽车改装店，可以将车带到这里进行改装，如加装喷射引擎等。

RACE：赛车场，当玩家的驾驶能力达到一定的程度，就可在这里进行比赛。

关于帮派战

当威信值达到一定程度，并在完成了doberman这个任务后，便可以进行帮派战。在地图上分别用绿色来表示自己的地盘，黄色代表中立地盘，而紫色就是敌对地盘了。只要你进入别人的地盘并攻击了三个以上的该帮派成员，便会展开地盘争夺战，只要抵挡住对方三波攻势，该地盘便会归你所有。当然除了你攻击别人之外，你的地盘也同样会被别人攻击，这个时候你就会得到手下的通知，然后立刻赶往出事地点去保护自己的地盘。

关于女友系统

在执行完burning fire就可以交女朋友了。需要带女朋友去她喜欢的地方做喜欢的事情，并经常去找她才会增加好感度，反之好感度自然也会降低。除了YY之外，也可以在其家中打开双人模式，但是由于实际操作只能在同屏进行，所以意义也不大。以下奉上游戏中6个女友的资料。

Denise Robinson：游戏中第一次执行burning fire所救出的女孩子。其可约会时间为16点～6点。

Michelle Cannes：在驾驶学校门口认识，这个女人竟然喜欢胖子。约会时间为1点～6点。

Helena Wankstein：Los Santos北边武器店外面的射击阳台上可以找到她。8点～12点和14点～2点是你可以约她出来的时候，她喜欢性感的男人。

Barabara Schternvart：在沙漠地区的警察局附近有个叫Sheriff parking lot的停车场，在那里你可以找到她。他喜欢的类型是高大的男人，所以你不但肌肉要好，还要有点胖。你可以在16点～6点约她出来。

Katie Zhan：在SanFierro的Avispa Country Club里你可以找到她，她的约会时间为12点～0点。也喜欢壮实的男人。

Millie Crouier：Key to Her Heart任务中被跟踪的赌场主管。2点～10点和14点～18点可以约她。

任务流程

LosSantos篇

Beginning

可能是天生坏人样，我们的主人公Carl Johnson（简称CJ）虽然只是为了回家参加母亲的葬礼，但却依旧要被“该死”的警察抓去，竟然被怀疑有谋杀警察嫌疑。在被搜光了身上的值钱东西之后，可怜的CJ被扔在了一条小弄堂中，而我们的游戏也从此开始。

使用身旁的脚踏车，直奔地图上有着CJ标志的方向。在红点下车，进屋遇到老友Big Smoke。寒暄之后两人开车前往母亲的墓地。

Sweet & Kendl

一走出墓地，CJ一伙就遭到其他的黑帮伏击。由于汽车被打爆，只得再次抓起自行车一路狂逃。追兵虽然会开枪，但是基本没有什么危险，只要跟着其他人前进便没有问题。中途Ryder会过来接应，分头逃窜后于CJ家汇合。

Ryder

回家后再出门去Ryder Home（自宅左边的红点，地图上标识为R点），开车去理发店换发型，然后在去PIZZA店吃东西。Ryder突然有抢劫的欲望，但由于店员有枪，所以只得赶紧逃吧。

Tugging up turf

前往Sweet Home（自宅右边，地图上标识为S点），与Sweet一同去涂鸦。开车前往地图所示位置，于前方的房子上涂鸦，翻过墙后还有一个涂鸦点。接下按指示继续前进，总共有3个目标，其中一个有其他帮派成员把守，干掉他或偷偷摸摸行事全看你自己的选择。在完成最后一个位于2楼顶的涂鸦后，回到自己家结束任务。

Cleaning the hood

再次前往S点，按照指示前往任务地点，在第一个任务点中打倒敌人后抢到棒球棍，然后去下一个任务点与另外一群敌人殴斗，然后回家结束任务。

Drive Through

第二天再去S点，众人一同去购买食物。而正巧遇到了之前在墓地袭击CJ的那伙人，于是开始展开报复行动。你需要的就是用尽一切可能去干掉那些“混球”，需要注意的是，如果对方汽车逃到CJ的家，那么任务就会失败。

© 2004 Rockstar Games. All rights reserved.
www.plumbook.cn

Nine or aks

还是前往S点，Big Smoke带领众人前往Emmie处置办军火。然后会进行枪械使用的教学模式。完成后开车送Big Smoke回家，在接到电话后前往新开的服装店，买衣服打扮完自己后任务结束。

Drive-by

在S点接任务，决定去攻击BallaS家族的地盘。先达到地图上的黄色地点后再去红色地点，用尽一切方法干掉所有的敌人。完事后前往涂装店去为汽车更换颜色，然后送众人回家。

Sweet's Girl

去S点找Sweet却发现空无一人，此时电话响起，得知Sweet在去接女朋友的时候被人伏击，赶紧前往出事地点。在消灭了敌人之后，找一辆四门的轿车，把Sweet及其女友送回家中。

Cesar Vialpando

在S点，又看到哥哥Sweet和姐姐Kendl的争吵。老哥这次让CJ去调查Kendl的男朋友Cesar Vallpando。前往指示地点对车辆进行改装，然后前往黄色地点参加名叫LowRide Meeting的舞会，注意进场时千万不能撞到其他车辆，否则失败。接下来就是跳舞比赛，基本方式和DDR一样，由于带有投注功能，所以是一个不错的赚钱场所。赢得比赛后就见到了姐姐传说中的男朋友，任务完成。

Home Invasion

在12点到20点之间前往R点，发现Ryder竟然把上次购买的枪械弄丢，真是让人气不打一处来。于是Ryder建议去偷窃军火。晚上坐上Ryder不知道从哪里搞来的boxville，前往目的地。这个时候会出现一个noise值，一定要密切注意，尽可能不要发出任何响动，否则该值过高将导致任务失败。将三个箱子全部搬上boxville，去指定的仓库完成任务。

Catalyst

在R点，跑来一个黑人警察内应，告诉CJ会有一辆装满军火的火车经过，Ryder面对这样的好机会自然不会放过。到达目的后，发现自己的弟兄们以及开始和人火并起来了。这里需要尽快的解决敌人，如果Ryder死掉或者火车受损严重的话，任务就告失败。上到火车之后会开始一个扔箱子的小游戏，按住L1的话可以蓄力，接到10个箱子后离开，再次使用换色老把戏甩掉警察，然后回Ryder家。

Robbing Uncle Sam

去R点，Ryder再次建议去抢劫。（他脑子里好象只有抢劫的念头）前往海港，干掉警卫后打掉门上的控制器。进入后用叉车来搬运物品，由于Ryder不能死去，所以最保险的方法就是一听到枪声就最好放下手头的工作去帮助Ryder消灭敌人。搬完6件物品后迅速逃，会有三辆车辆追逐，按R3键可让Ryder在后面用箱子骚扰对方，至Emmie处完成任务。

OG Loc

去Big Smoke家接到任务。（地图上标识为BS点）帮Jeffery去做掉自己的死对头Freddy。这是到目前为止最为复杂的一个任务。先是一场摩托车追逐战，不用担心跟丢，因为Freddy那个杂种会停下来挑衅CJ。而他的目的就是将两人引到他手下设下埋伏圈，辛苦摆平他们并杀掉Freddy后还要摆脱警察的追捕，最后送Jeffery至Burger Shot后完成任务。

Running Dog

在BS点接任务，本来只是要去接Big Smoke的妹妹，但还没接到妹妹就遇到两个小混混对CJ出言不逊。其中一个马上被从车中出来的Big Smoke打倒，而接下来的任务就是使用CJ追上另一个落荒而逃的混混并打倒他。

Wrong Side of The Tracks

在BS点与Big Smoke回合，一起前往Unity Station消灭与墨西哥人勾结的Vagos一伙。骑上摩托开始火车追逐战，玩家只需要全心放在驾驶上便可，射击方面Big Smoke会完成，但必须注意的是要和火车保持一段距离，太近的话是无法打中火车上的敌人的。消灭完敌人后逃离现场回家。

Just Business

去BS点听Big Smoke说要和俄罗斯人谈判，到达地点后，没多久就发生争执开始又一场枪战。注意保护自己，多多利用掩体和敌人的武器，场景内有防弹衣可以获得。枪战结束后开始摩托车逃亡，这次由Big Smoke负责驾驶，而射击则由我们的CJ负责，由于子弹无限的设置，那便华丽地轰爆一切追击的敌人吧。

Life's a Beach

早22点到6点间去Burger Shot（地图上标识为OG点）找Jeffrey，他想CJ帮他弄套音响，CJ便答应下来。前往海滩，与美女DJ聊天，在经过几次肯定的回答之后，开始进行DDR跳舞游戏。获得4000分后DJ会邀请CJ一同上到自己拥有音响的汽车上，我们的CJ毫不客气的反客为主，将她一脚踹下后夺路而逃，甩掉追来的汽车后达到指定地点完成任务。

madd dogg's rhymes

去OG点找Jeffrey，发现这个家伙竟然在厕所里跳舞，这次这老兄要求帮忙偷乐谱。到达指定地点后就开始了《天诛》一般的秘密潜入作战，在敌人背后按R1+○后可以暗杀敌人。潜入到音乐室后将乐谱偷出然后逃跑，将乐谱送到Jeffrey处后完成任务。

Management Issues

这次去OG点发现Jeffrey竟然当了厨师，由于抱怨，Jeffrey决定让CJ帮忙让自己的老板人间蒸发。首先CJ需要去找一辆礼车，抢到后千万不能让车有损伤，如果有损伤的话就赶快去喷漆店修理，以上步骤必须在22点前完成。随后前往指定地点接到老板，然后直奔海边，高速冲出码头，并在车飞冲入海里之前离开礼车，谋杀完成。

House Party

再次去OG点，发现Jeffrey已经不干了。他想在家里办个聚会，所以让CJ去打扮一下。装扮完毕之后于22点到4点间去到自家对面的Jeffrey家开始狂欢。但是没过多久就被告知Ballas的人要来砸场。然后便开始迎击来犯的三波敌人。

Burning Desire

警察内线Tenpenny突然打电话前来，要求CJ帮自己干掉对手。先前往黄色地点取得燃烧瓶，然后前往目的地去进行纵火犯罪。将燃烧瓶分别扔进四个窗户后，纵火完成。但这个时候CJ发现2楼有个美女被困，也不知道是出于好心还是歹念，CJ决定去救她，救出后得知该美女名叫Denise，可与其发展关系成为女友。

Doberman

去S点，Sweet大哥便告诉CJ如何建立自己的帮派。先去AmmuNation店买枪，然后召集自己的手下，前往Ballas火并来抢夺地盘。当杀光敌人获取自己的地盘后，CJ得知Tenpenny出卖了他们。

Los Sepulcros

再次去S点，Sweet说一起去突袭Ballas的小头目Kane。召集另外两个同伙后在四分钟内赶往墓地，偷袭完后送Sweet回家。

Gray Imports

在UimoRing遇到该死的Tenpenny，他说俄罗斯人和Ballas勾结在一起，让CJ去干掉俄罗斯人以防后患。前往指示的仓库，一路硬闯至俄罗斯人开车逃跑。追上他将车打爆后完成任务。

Reuniting The Families

去S点，发现Sweet、BigSmoke、Ryder等人都在，Sweet建议在MOTEL搞个帮派聚会。当众人来到MOTEL时候发现已经被警察包围起来了，CJ只得冒险进入饭店救出先前人内的Sweet。

The Green Sabre

再次前往S点，Sweet再次建议去将Ballas赶出地盘。在出发的时候，接到一通来自Cesar的电话，要求一定要在高架桥下碰头，负约的后发现原来BigSmoke和Ryder与Ballas和Tenpenny暗中勾结。立刻赶去救Sweet，发现已经身受众伤，在结果了敌人后无奈被警察拒捕。Tenpenny告诉CJ，哥哥在医院养伤，不杀CJ是为了利用他再为自己干非法勾当之后变放走了CJ。

Badlands

Tenpenny要求证人去杀证人，前往MountChiliad上的木屋，进屋将证人杀死，然后拍照证明，然后回去交差。

First date

在完成前个任务的时候会接到Ceasar和Sweet的电话，然后前往地图上标为问号的位置，见到Ceasar的妹妹Catalina后接到任务，选择Tanker Commender。将油罐和汽车连接好后，开车前往目的地。由于油罐车十分笨重，所以必须把握控制技巧。当遇到有人抢劫的时候，不要企图摆脱，果断地下车将强盗干掉实为上策。这个任务完成后，以后便可以执行卡车任务来赚钱。

Body Harvest

在完成前个任务的时候CJ又接到神秘电话，告知如果想知道真相就前往MOTEL。（地图上标识为TT）在这里又遇到Tenpenny，并被告之要帮助TT去偷FlintCountry的收割机，得手后将收割机开回LittleGreenVillage便可完成任务。收割机碾压人的效果十分之好，而且十分血腥，请适度……

king in exile

接到Ceasar的电话得知他也被BigSmoke的人袭击，CJ让他带着姐姐一起在AngelPine汇合。这个时候又接到了Catalina的电话，地图上出现以标为C的地点。

First Base

在C点接到任务，选Local Liquor Store。帮Catalina收保护费的过程中，遇到一群先下手的流氓，开车追上，杀掉后再将钱抢回，然后送Catalina回家。完成任务后会获得更多的抢车任务。

www.plumbook.cn

Gone Courting

再去C点，一票龌龊事做完后，选择Small Town Bank，在银行中首先要用枪来威胁人质，锁定后通过L2与R2的切换来改变目标，但是最后还是会被人质找到机会按响警报召来警察。破坏ATM机后拿了钱与警察大战。一路跟着Catalina，骑摩托车逃亡时尽量跟着Catalina，等她被警车撞翻时就赶快去救她，回到家中后两人分手，任务也就此结束。

Made a heaven

接到Catalina的电话说要分手，这是最后一次任务。只剩下最难的Against All Odds。去赌场抢劫，用C4炸弹炸开保险箱，然后赶快逃跑吧！由于警察的通缉级别达到了四星，所以要格外注意，当然惯用的换色伎俩依然实用。

Wu Zi Mu

去地图上的CV点参加赛车任务。由于以山路为多，所以需要注意的是稳定而不是一味地狂奔。任何严重的碰撞和翻车都有可能让自己前功尽弃。

Farewell my love

再次前往标有CV标志的The Panopticon农场赛车，遇到Catalina和新男朋友。(既前代的主角，而在前作开始阶段陷害主人公的女人原来就是Catalina)。在Catalina的要求下两人进行赛车，赛道方面只是前个任务的逆向而已。

Are you going to SanFierro

和Catalina分手后接到TT的电话，来到他的农场后被问及是否想去San Fierro，答应后正欲离开，却发现警察的直升机开来。TT拿出火焰喷射器要求CJ把大麻全部烧毁。完成后TT又拿出火箭筒要求CJ把直升机也打下来，照办后和他上车离开，驶向新的城市SanFierro。

SanFierro章

Wear Flower In Your Hair

在来到SanFierro后，CJ便和TT一起去拜访朋友。这个任务只需要不断地开车去一个一个的任务点便可。在认识了一些新朋友之后，CJ开始了在SanFierro的新生活。接到新朋友zero的电话后，去标有Z字的地点，帮其买下玩具店后，以后便可以执行zero的任务了。

555 we tip

CJ再次接到该死的Tenpenny打来的电话，要求陷害一个D.A.。跟踪其到酒店后杀死服务员抢到制服，然后穿上开走D.A.的车，在限时两分半的时间内开回自己的家将毒品装到车上，然后开回。车辆必须毫发无损，否则任务无法完成。

Deconstruction

在自己家中，发现姐姐被人欺负。来到工地上，用铲车把民房推倒。然后将工头所在的厕所推到坑中浇上混凝土。任务完成后，新朋友Jethro打电话来介绍CJ去驾驶学校，可去那里增加自己的驾驶能力。

Air raid

去Z点，发现zero的玩具店并不景气，而且竞争对手Berkley老找他麻烦。正在这个时候Berkley便使用遥控飞机来骚扰zero的玩具店，CJ跑上天台用机枪来帮助zero消灭敌人。这个任务中玩家需要注意算好提前量和后坐力的问题，需要算好敌人的动向再提前射击，并且注意不要过多地连射以便让准星有恢复的机会。

Supply Lines

再次来到Z点，发现zero被Berkley和房东联合欺负，竟然被挂在衣柜里，于是两人决定以牙还牙。接下来要进行的就是一场迷你的王牌空战，消灭掉对方的5个送货员后返回zero玩具店完成任务。

New model army

终于到了和Berkley了断的时候了，双方决定以模

型比赛为决定，只要zero的模型赛车能到达Berkley的模型堡垒内就算胜利。CJ需要遥控直升机来帮助zero。遇到油桶阻挡就需要将其移开，遇到河流的时候需要回基地取得钢板来为zero铺桥，而遇到坦克则需要回到基地取得炸弹来将其摧毁。完成任务之后，Berkley永远地离开了San Fierro，而zero的玩具店也开始好转，以后定期可到他这里来拿钱，最高上限为5000块。

Photo Opportunity

Cesar告诉CJ，Ballas的人会开车来San Fierro。先去Mulholland接到Cesar，然后再前往Angel Pine，爬到屋顶后按照提示拍下各头目照片，然后各自开溜。

Jizzy

回到家后，见到Woozie也来了，从他那里得到了一些关于照片上的人物资料。CJ决定先从皮条客Jizzy身上下手。来到Jizzy的夜总会后，在告之希望入伙之后，Jizzy吩咐CJ先把一个女人送到市中心的旅馆，完成后街道电话被要求去杀掉另外一个皮条客Hashbury。接着又被告之去Frostvalley救人，然后再去杀掉客人。经过一系列的考验后，Jizzy对CJ产生了信任。

T-Bond Mendez

回到夜总会，正巧遇到Jizzy和另外一个照片上的人，健美专家T BoneMendez。他们因为分赃不均而吵架。T Bone借故离开后，Jizzy便吩咐CJ去跟踪他。一路跟踪后出现4辆摩托车，分别追上他们，靠近后按L1键把他们的包裹抢走。全部得手后回俱乐部结束任务。

Mike Toreno

Jizzy将CJ介绍给了T Bond，这个时候Mike说需要救援，三人便一同出发。由于不知道对方的位置，只能通过电话来判断。需要在五分半内限时完成。Mike位于机场?楼，一边有目标指示条，越靠近目标就越长，找出Mike所在的车辆，杀光敌人后把面包车一起炸掉，然后开始逃跑，依然使用惯用的换色伎俩来躲避警察的追捕，回到夜总会后任务完成。

Outrider

Jizzy希望CJ加入他们的团伙，让CJ去找T Bond，而T Bond则让CJ去护送运货车。开车前往货车所在地，然后使用摩托车进行护送任务，一路将所有敌人全部消灭，然后躲过警察的追捕便完成任务。之后地图上的Tried图标改为了crash，看来那个混蛋警察还真不放过我们的CJ。

Snail trail

Tenpenny是不会有任何好事的，由于一名记者准备报道关于他的丑事，所以他命令CJ去杀了那记者和线人。先去工地获得狙击枪，然后前往火车站，等其下火车后会叫一辆出租车，开车上前跟踪，密切注意旁边显示的警戒距离，如果被其发现则任务失败。到达目的地后等线人出现，便在远处用狙击枪干掉他们。

Ice cold killa

为了调查下次Ballas聚会的的地点，CJ决定杀掉Jizzy。拿到消音手枪后前往夜总会，虽然正门无法进入，但可以从旁边的楼梯上楼找到Jizzy，一路杀出直到最后杀掉落荒而逃的他。

Mountain cloud boys

前往Wozzie处接到任务，和他一起在中国城被人袭击。保护他一路逃离，注意先消灭楼上的狙击手以防其被杀。

Ran Fa Li

Red Gecko Tong的老大Shuk Foo Ran Fa Li在Wozzie的介绍下认识了CJ，并要求他帮自己取回一个包裹。开车到机场车库换上指定汽车后就可以开始逃跑了。一路有人拦截，如果自己的车辆损坏到一定程度就会任务失败，所以需要小心。

Lure

在W点，与Wozzie和Ran Fa Li谈论消灭Da Nang Boys的问题。为了保护Ran Fa Li而开着他的车去吸引敌人的注意。一路小心驾驶，因为车辆损坏过多也会造成任务失败，一路抵达所有地图上标示的目标就可以完成任务。

Amphibious Assault

将自己的肺活量提升到一定程度后就能进行这个任务。先开车去油轮，然后游泳到油船上，然后秘密潜入到尾部安装窃听器后返回。

The da nang thang

出于义气，CJ硬是要帮忙Wozzie去对付蛇头。开始驾驶直升机的时候尽可能地多消灭敌人，被打下后继续一路潜入，救出偷渡者后去船舱把蛇头杀死。

Pier 69

之前杀死Jizzy的时候获知了Ballas聚会的地点Pier 69。在Wozzie答应支援后，CJ和Cesar先汇合于对面的屋顶用狙击枪来消灭屋顶的敌人，以让Wozzie的手下得以进入屋内。干掉T Bone后坐上汽艇追Ryder，将其杀死后完成任务。

Toreno's Last Flight

Wozzie来电告诉CJ，Toreno在位于市中心的Helipad。前往该处消灭掉喽罗后，用火箭筒追击用直升机逃跑的CJ，杀掉他后任务结束。

Yay Ka-Boom-Boom

接到Wozzie朋友的电话，要求去炸工厂。开着装满炸弹的汽车闯入指定工厂后，引爆炸弹，然后利用坡道逃离工厂。这个任务完成后接到神秘人的电话，CJ就可以前往最后一个城市LasVenturas。

LasVenturas章

Monster

神秘人要求CJ在六分半中跑完所有路程，玩家只需要在各地点见走直线道的话，可以很轻松地完成该任务。

Highjack

神秘人和CJ在农场见面，其真实面目竟然是Toreno，而其真实的身份竟然是政府的特工。(大汗)现在他要求CJ和Cesar一起去打劫一辆卡车。找到Cesar后开摩托车去追卡车，尽量与卡车保持一定速度的平衡，让Cesar爬上车将它开回自己的车库。

Interdiction

再次找到Toreno，他要求CJ帮他再办点事。先取得火箭筒，然后上山顶放信号弹来指引走私直升机，用火箭筒将赶来的警方直升机消灭后取回包裹后回指定地点结束任务。

Verdant Meadows

Toreno威逼CJ买下废弃的飞机场来进行飞行训练，在完成了学习任务之后就要开始一系列的ARMY任务。

N.E.O

用飞机送货，只要尽量低飞不被美国空军发现就可以完成任务

Stowaway

遇到另外一帮间谍，被Toreno指示去消灭他们。使

www.plumbook.cn

用摩托冲上运输机，把所有敌人全部杀死。注意不要使用枪械，否则很容易因为打破油桶爆炸而死。

Black Project

这次是TT来要求去偷窃军方的秘密武器。选择潜入和硬闯都可以完成，注意在路上关闭防空导弹的开关，以方便逃跑。偷盗成功后穿上飞行服火速逃回指定地点。

Green Goo

TT又约CJ在小型机场，让他去偷军方火车上的不知名的东西。穿飞行服追上火车后，消灭守卫，然后找到Green Goo带回给TT。完成任务后CJ买的飞机场就可以自己赢利了。定期可回来取得收入。

Render Ketchup

到Woozie处（地图上以Casino表示）帮他对抓到的小混混进行逼供。把其放在汽车的前盖上，然后进行各种刺激疯狂的驾驶来逼问他。

Explosive Situation

Woozie让CJ去到采石场里弄些炸药回来，接受后直奔目的地，干掉负责引爆炸弹的工作人员，否则会有时间限制。然后用卡车将四个木箱压坏，取得炸药后使用摩托车按指示逃跑。

You've had your chips

由于发现赌场内混有假筹码，所以Woozie和CJ就决定去炸毁敌人的工厂。达到指定地点摧毁绿色的建筑物就可以顺利完成。

Architectural Espionage

前往地图上标为绿色$的地点接到任务，如果手头没相机的话就从游客身上抢一个来，前往房屋设计局，来到楼上，破坏空调来吸引守卫的注意，然后趁机拍摄赌场蓝图，然后逃跑。

Key To Her Heart

为了获得安全卡，CJ开始跟踪赌场主管Crouler，在她家门口干掉gimp。然后进屋发展两人的关系，好感度达到一定程度后她就会把安全卡交给CJ，任务完成。

Dam and Blast

这次我们的CJ竟然要去炸水坝来让全城大停电。先去机场开飞机到水坝处，然后跳伞降落后在发电机上装完炸弹后离开水坝。

Cop Wheels

不停与警察周旋，在指定的12分钟时间内偷完所有四辆摩托车并依次送到指定的卡车上。注意尽量不要和警察发生正面冲突，而且多利用摩托车身小的优势来选择近道。

Up, Up and Away!

接下来我们的CJ又要去偷Armored Car。先去自己的机场使用飞行服，飞到军事燃料基地，降落后用机炮打下武装直升机，然后开SkyCrane离开，飞到目标车辆上将其吊起，然后回到自己的机场将Armored Car放下后降落。

Don Peyote

TT打电话来要求帮忙救两个自己的朋友，接到他们后前往Snake Farm后发生枪战，结束后送他们两人回家便可完成任务。此后地图上出现标有Mafia图标的地方。

Intensive Care

来到有Mafia标志处，答应帮Rosie解决掉Sindacco家族的Johnny。前往医院后发现他已经离开，开车上路寻找装有他的救护车，目标救护车被撞后依然会逃跑，所以很容易就可以找到目标。不停地将对方撞下车后全部干掉，然后开车去屠宰厂结束任务。

The Meat Business

带Rosie去屠宰场，然后进行枪战，结束后带Rosie回赌场。

Misappropriation

又在PricklePine遇到Tenpenny，被逼去杀死一些政府探员。建议秘密潜入后只杀掉指定的对象后偷走文件，便可顺利完成任务。

Madd Dogg

前往地图上标为D的RoyalCasino时候发现Madd Dogg正要跳楼自杀，CJ赶忙搭救。在一旁消灭掉货车司机后，使用他的货车调整位置以让Madd Dogg跳下后能落在箱子上。接到他后小心快速地开车送他去医院。

Fish In A Barrel

去到标有Casino的地点，与Woozie，Ran Fa Li缔结正式的盟约。

Freefall

帮Salvatore对付Forelli家族派来的杀手。先去机场开偷走飞机，然后用飞机追上杀手所坐的飞机，穿过一个红色光圈后CJ就可以跳上目标飞机，然后进入其中把里面的人全部杀光，然后驾驶飞机返回。

High Noon

CJ按照约定又去到表有C字样的地点将文件交给Tenpenny。Tenpenny将出卖自己的人打晕并要CJ将其活埋，并让Pulaski看着他便离开了。为了逃命，CJ找准机会立刻反扑对手。一路追逐战十分漫长，因为对手的车十分牢固。

Saint Mark's Bistro

为了保护朋友，CJ将Paul、Maccor、还有Rosie送走，然后孤身一人前往机场飞去前作的发生地Liberty City，到达指定地点后进行全场屠杀。回来后分别接到Leone、Sweet和Woozie。

Breaking The Bank At Caligula's

在获得识别卡后前往Robbery，抢劫的准备已经全部完成。开车抵达赌场日，然后打开地下大门，前往电梯处后仍烟雾弹进通风管道，弄晕警卫后在仓库开铲车把大门打开。和同伴一起进入地下室，一路杀入到达金库。此时拿好C4去把两个备用发电机炸掉，抢到钱后保护自己的同伴出去。然后一路单独杀到楼顶，拿起降落伞跳下，然后返回CJ的机场，任务就算完成了。

A Home In The Hills

为Madd Dogg抢回豪宅，一路和Woozie对敌人进行扫荡。当敌人的头目Big-poppa出现后，便开始追击他。由于游戏进入后期，追逐战的车辆一般都十分皮实，所以完成任务最大的需要就是耐心。

Vertical Bird

Toreno实在是个大变态，他再次找到CJ，要求他去偷军方的战斗机。坐快艇靠近基地后就最好选择游泳潜入，然后慢慢摸进基地内将飞机偷走，千万记得在此之前关闭防空导弹的开关。离开基地后直奔目标船只，消灭后便可完成任务。

Home Coming

Toreno再次来找CJ，CJ想和其翻脸却被告知哥哥已经被释放，去接到Sweet后展开帮派战。

Beat Down On B Dup

到S点，发现一个女人诱惑老哥吸毒，便和老哥去追查毒品来源。来到B Dup家却发现没有人在，后得知道他在lenPark，消灭了来犯的Ballas帮派后就可以抓到他。

Grove 4 Life

老哥决定继续抢夺地盘，做弟弟的只能听话。按照游戏提示进行帮派争夺战既可。

Cut Throat Business

Jeffrey抢了MaddDogg的乐谱，所以CJ决定找他算帐。一路追踪到他无法逃跑，拿回乐谱后，唱片公司会与MaddDogg签约并准备起诉Jeffrey。

Riot

电视上报道Tenpenny被起诉，但却因为证据不足被释放。为了保护哥哥的安全，CJ决定送Sweet回家。一路上整个城市一片混乱，达到家中后任务完成。

Los Desperados

去老哥处，被要求帮助Cesar夺回自己的地盘。和其汇合后，去他的地盘把所有的敌人杀光。

End Of The Line

当将几乎所有地盘抢回后，Sweet会打电话来说找到了BigSmoke的藏身之处，接下来便要进行整个游戏最后一个任务了。

达到指定地点，一路杀到四楼，在黑暗中使用夜视仪和叛徒BigSmoke大战，将其打倒后。可恶的人渣警察Tenpenny再次出现，一路从火场中逃出后。看到Sweet抓着Tenpenny逃跑用的救火车，赶快找车追上去。记住千万不要离开太远，一旦哥哥的力量不支的话，马上赶上去接住他。然后两兄弟联手，将Tenpenny逼得掉下桥去。

至此游戏的基本流程完全结束，但如果想要达成百分百完成度的话，还必须完成所有隐藏物品的收集。

www.plumbook.cn

100%必要隐藏物品全图

100个涂鸦任务地点

完成报酬：可提升威信值，厨房内出现鸡尾酒，并在Johnson Family home内获得AK 47、Tec-9、Sawn Off Shotgun以及Molotov四种武器。

50个马蹄铁收集点

完成报酬：提升赌博时的运气。在The Four Dragons Casino获得M4、MP5、Combat Shotgun、 Satchel Charges四种武器。

50个拍照任务

完成报酬：Xoomer Garage in Doherty处获得Micro-SMG、Grenades、Shotgun、Sniper Rifle这四种武器。

50个贝壳收集点

完成报酬：可提升性感度，并获得无限跑步能力。

& 3DM-SMV
www.plumbook.cn

FIREEMBLEM ファイアーエムブレム 聖魔の光石

文 火花天龙剑 希罗 编 沙罗

斗技场研究分析

俗话说，“知己知彼，百战不殆。”熟练、准确的掌握相关知识，便能活跃于斗技场中，甚至能达到完全致胜的地步。

斗技场基础常识

预付一定的金额，对战以1对1的形式开始，战斗结束后可获得相应的奖金（参赛金的双倍）与经验值　因此斗技场也往往成为了“练级狂人”们最亲密的场所。但同时，斗技场也是危险性最高的场所（容易“死人”），对手的能力远远超过正常游戏中的敌人，这些对手的能力是由我方人员的个人能力所决定。下面，就由笔者来介绍一下可以完全致胜的法则。

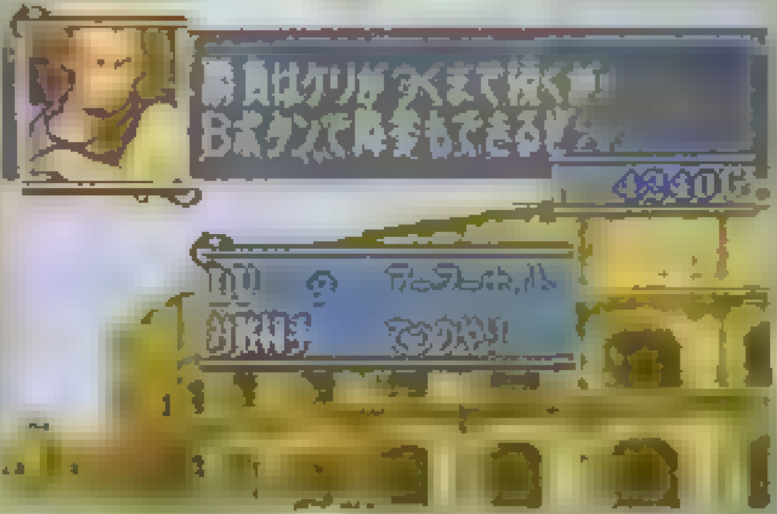
本作中出现的斗技场数量十分稀少，只有3个。分布在第五章，出击人数9人；女主角路线10章，出击数12人；男主角路线12章，出击数12人。

斗技场流程简介

1.支付参赛金额

在这里可以看到金额的多少，通常而言，金额越高则意味着对手越强。若玩家对画面中提示的金额不满意，可以按B键离开斗技场后重新进入，此时金额与参赛对手都会改变。

2.显示对手资料



支付了参赛的资金后，画面上就会出现对手的相关职业、等级、装备武器的提示。

3.战斗开始

攻击先由我方角色开始，对手反击开场；对战中按B键的话可以在某一个回合结束后强制结束比赛。但若一个回合尚未结束时我方战败，那么该角色就会直接战死。反之，若胜利的话，则会获得一定量的经验值以及奖金。

斗技场的判定注意事项

斗技场的得胜关键便在于从有限的资料信息中掌握对手能力以及战斗时对手的武器装备和开赛前支付的金额等。

1.对手的能力判断

与对手等级相同的职业胜率较低，低等级遇强敌，大家可以从以下的说明中了解一些对手的能力情况。

（52）HP：最高上限显示为80；

（HIT38）命中率：当命中率超过了50%，那么即可判定优先攻击的权利；

（DMG）伤害值：若对方的伤害值较高，能两击将我方打败，那么建议快速按B键退出战斗，以免战死；

（CRT）必杀率：即使该项数值只有1点，大家也绝对不能大意——不幸的人是存在的。

2.我方使用的武器

斗技场所使用的武器、魔法的等级（铁剑、银剑等）取决于挑战者的“速”与“物理防御（魔防）”，这里指明一下一种职业下的多种武器使用。

角色武器的熟练度的高低决定使用武器种类，以フォレストナイト为例子，其武器熟练度为剑S、弓A。

另外，这次的设定略有些不同于《烈火》的设

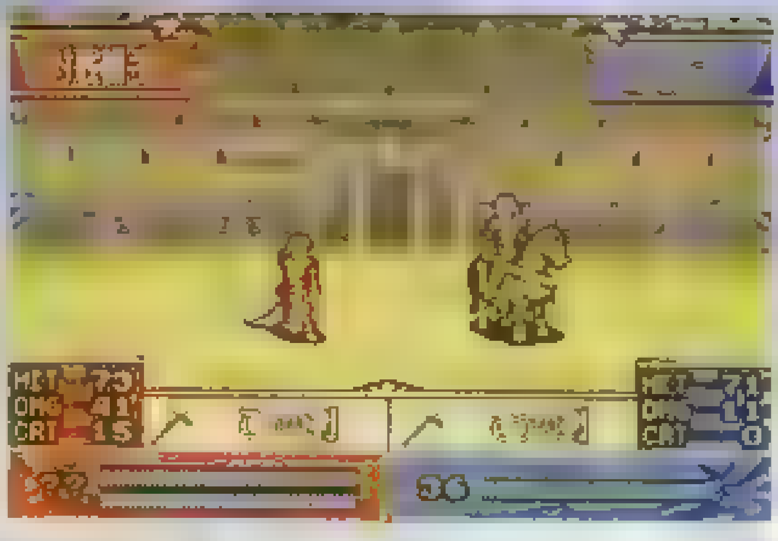
角色成长率一览

加入章节	名字	头像	HP	力	技	速	幸运	守备	魔防
序	エイリーク		70	40	60	60	60	30	30
序	ゼト		85	50	45	45	25	40	30
1	ギリアム		90	40	30	30	30	55	20
1	フランツ		80	40	40	50	40	25	20
1	モルダ		85	40	50	45	20	25	25
1	ヴァネッサ		50	35	55	60	50	20	30
2	ロス		70	50	35	25	40	25	20
2	ガルシア		80	65	40	20	40	25	15
3	ネイミ		55	45	50	60	50	15	35
3	コーマ		75	40	40	65	45	25	20
4	アスレイ		55	60	50	40	25	15	60
4	ルーテ		45	70	30	45	45	15	45
5	ナターシャ		50	60	25	40	60	15	55
5	ヨシュア		80	30	55	55	30	20	20
5x	エフラム		80	55	55	45	50	35	25
5x	フォルデ		80	40	50	45	35	20	25
5x	カイル		85	50	40	40	20	25	20

加入章节	名字	头像	HP	力	技	速	幸运	守备	魔防
5x	オルソン		80	55	45	40	25	45	30
9A	ターナ		65	45	40	65	60	20	25
9A	アメリア		70	40	40	40	50	30	15
10A	ヒーニアス		60	40	40	45	45	20	25
10A	ジスト		90	45	40	30	30	35	25
10A	テティス		85	5	10	70	80	30	75
10A	マリカ		75	25	50	55	50	15	20
11A	ラーチエル		45	60	45	50	65	15	50
11A	ドズラ		85	50	35	40	30	30	25
12A	サレフ		50	30	25	40	40	30	35
12A	ユアン		50	55	40	35	50	15	40
13A	クーガ		85	55	40	45	35	25	15
14A	レナック		60	25	45	60	25	25	25
15A	デュッセル		85	55	40	30	20	45	30
15A	ノール		70	50	40	35	20	10	45
16	ミルラ		130	90	85	65	30	150	[illegible]
17	[illegible]		70	35	50	60	30	20	50

©2004 Nintendo/IN...
www.plumbook.cn

定，当武器熟练度在剑A、弓A（フォレストナイト职业）时，系统判定剑为优先使用；后来经研究表明优先顺序为剑→枪→斧→弓。



3.参赛金额的设定

对手能力强度的另一种判定方法便是开赛前所支付的资金，基本上，金额越低对手的能力越弱（但有特殊情况的出现，几率不大）。金额的高低设定主要由对手的LV、能力、伤害值、使用武器、职业所决定。

LV：与挑战者的LV基本相差4级；对手等级比我方低时金额便低；

伤害值：能2回攻击对手、命中率高于对手27%以上，金额就会大幅度跳跃；

其他：对手高等级武器装备，职业能力高于我方10%也会影响金额。

注：经过笔者500回的测试表明，金额波动范围在310～1300之间。

4.困难模式下的斗技场

困难模式中的对手要比其他两个模式中的相对强一些，偶尔还会出现一些怪物级的对手。因此，人物的支援关系便起到了重要的作用。

▲上级职业的HP上限为60。图中的对手已经超出了该限制。

三种难度模式下参赛金的变化

模式	测试次数	变化
简单模式、普通模式	250回	浮动在421～1080（平均695G）之间
困难模式	200回	浮动在640～1250（平均920G）之间

挑战者的攻击射程决定对手类别之二

斗技场对手的上级下级职业与挑战者所使用装备攻击性武器的射程不同，确定不同的对战对手；下面的表格是经200回进入斗技场试验得出的结果。

射程1武器（直接攻击）的对手（测试200回）

（剑系）

下级职业	剑士、ソシアルナイト、盗贼、佣兵
上级职业	ソードマスター、パラディン、勇者

（枪系）

下级职业	アーチャー、ソルジャー、ドラゴンナイト、ペガサスナイト
上级职业	ジェネラル、ドラゴンマスター、ファルコンナイト

（斧系）

下级职业	战士、山贼、海贼
上级职业	ウォーリア、バーサーカー

（理魔法）

下级职业	魔道士、贤者
上级职业	贤者

（光魔法）

下级职业	无
上级职业	司祭、ヴァルキリア

（暗魔法）

下级职业	シャーマン
上级职业	ドルイド

射程2（弓箭系）的对手

（弓系）

下级职业	アーチャー
上级职业	スナイパー

（理魔法）

下级职业	魔道士、贤者
上级职业	贤者

（光魔法）

下级职业	无
上级职业	司祭、ヴァルキリア

（暗魔法）

下级职业	シャーマン
上级职业	ドルイド

射程1～2（魔法系）的对手

（剑系）

下级职业	剑士、ソシアルナイト、盗贼、佣兵
上级职业	ソードマスター、パラディン、勇者

（枪系）

下级职业	アーチャー、ソルジャー、ドラゴンナイト、ペガサスナイト
上级职业	ジェネラル、ドラゴンマスター、ファルコンナイト

（斧系）

下级职业	战士、山贼、海贼
上级职业	ウォーリア、バーサーカー

（理魔法）

下级职业	魔道士、贤者
上级职业	贤者

（光魔法）

下级职业	无
上级职业	司祭、ヴァルキリア

（暗魔法）

下级职业	シャーマン
上级职业	ドルイド

对手所使用的武器分析

对手所使用的武器、魔法与挑战者守备、魔防的高低相关，最大浮动3个点数间。以下表格的内容说明了我方守备、魔防的变化直接影响对手的武器。

剑·枪·斧·弓等武器

挑战者	对手武器
守备 10以下	铁系
守备 10～14	铁、钢系
守备 15以上	铁、钢、银系

理·暗·光等魔法

挑战者	对手武器
魔防 10以下	ファイアー（理）ミィル（暗）ライトニング（光）
魔防 10～14	エルファイアー（理）ミィル（暗）ライトニング（光）
魔防 15以上	フィンブル（理）ミィル（暗）ディヴァイン（光）

合理地利用斗技场，能使这里成为育成与金钱的“天堂”。下面，就介绍一下各角色在斗技场的胜率情况吧。

斗技场对战试验（各150回）

人物名	使用可能武器	胜率	路线
エイリーク	剑	B	共通
ゼト	剑 枪	A	共通
ギリアム	剑 枪 斧	C	共通
フランツ	剑 枪 斧	B	共通
ヴァネッサ	剑 枪	A	共通
モルダ	理 光	B	共通
ロス	剑 斧 弓	C	共通
ガルシア	剑 斧 弓	[illegible]	共通
ネイミー	剑 弓	S	共通
コーマ	剑	B	共通
アスレイ	理 光	A	共通
ルーテ	理	B	共通
ナターシャ	理 光	A	共通
ヨシュア	剑	C	共通
エフラム	枪	B	共通
カイル	剑 枪 斧	B	共通
フォルデ	剑 枪 斧	B	共通
アメリア	剑 枪 斧	B	男 女
ターナ	剑 枪	B	男 女
クーガー	剑 枪	B	男
ラーチェル	理 光	A	男
ドズラ	斧	[illegible]	男
ユアン	理 暗 光	B	男
マリカ	剑	S	男 女
ヒーニアス	弓	D	女

S…90%以上　A…80～70%　B…60～50%C…40%　D…30%以下

根据前面的试验结果表明，挑战者的技、速、运三项能力的平均值越高胜率就越大，因此，这里列出笔者的推荐值。满足这些条件，相信大家在斗技场便会大幅度提升胜率。

速：越高越佳，20以上就大可放心了；

技：15以上是必要的；

幸运：未满10就有点麻烦。

斗技场的灵活运用

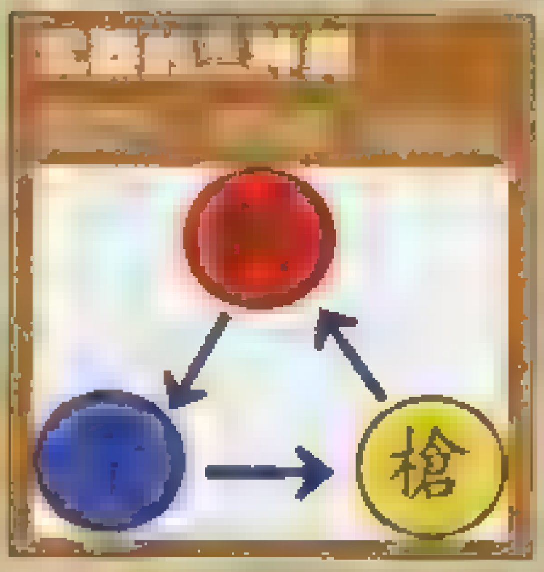
角色的育成

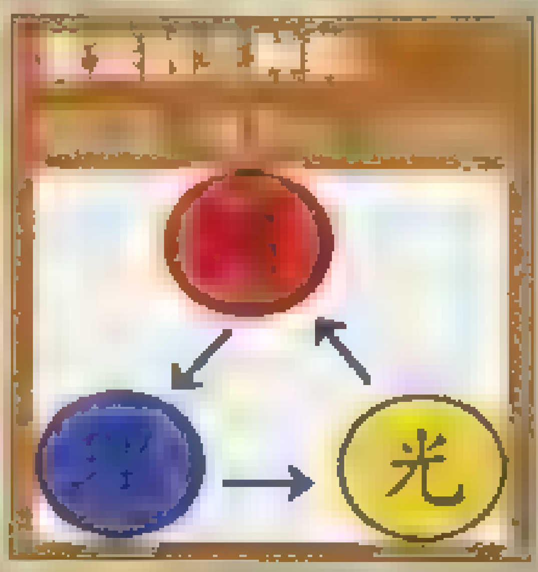
为提高功略的快速、安全性，前期角色培养是关键；这里推荐一些角色培养（LV20）：フランツ、アスレイ、ヨシュア、ネイミー或コーマ。

最后一个斗技场比较关键，这里推荐培养以下角色：フォルデ、ロス、アメリア、マリカ、ラーチェル或ルーテ、ターナ或ヴァネッサ。

需要注意的是，本作的斗技场为数不多，所以后期加入的同伴无法在斗技场内磨练；男主角路线到12章后，便不会出现斗技场，人物到マリカ加入后结束；女主角路线的第10章マリカ加入后结束（テティス是舞娘不列入其中）。所以，武器相克性也能为增加胜率起到一定作用，了解武器间的相克性也能够顺利地在斗技场中称霸一方！

注：由于本作中转职系统的多元化，之前上表中的“使用可能武器”是合计填写的该角色能转的职业的使用武器（如ソシアルナイト能转职成パラディン、グレートナイト；合计剑、枪、斧，杖除外），角色全部以转职后为准。





各攻击类型系职业分析

剑系对战

我方的职业

下级职业	ロード（女）、剑士、佣兵、盗贼
上级职业	マスターロード（女）、パラディン、ソードマスター、勇者、アサシン、ローグ

www.plumbook.cn

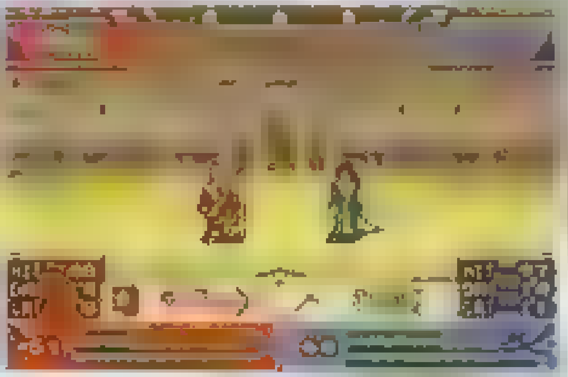
这一系中的上级职业有相对的优势击倒对手。同这些职业对战“斧头帮”人物比较多。有效的武器相克有利于战斗。

对手的职业

下级职业	战士、山贼、海贼
上级职业	ウォーリア、バーサーカー（狂战士）、グレートナイト

要注意的对手

下级职业	アーマーナイト、ソルジャー、魔道士
上级职业	ジェネラル、ドラゴンマスター、ヴァルキリア、贤者、司祭（列出图的是特殊情况下出现的，篇幅限制，图就略放几张）



枪系对战

我方的职业

下级职业	新人兵士、ドラゴンナイト、ペガサスナイト、ロード（男）
上级职业	ファルコンナイト、ドラゴンマスター、マスターロード（男）

注：由于枪系的天敌过多，所以若不加强战斗力的话就很难在斗技场中胜利。尤其在初期登场时，能力普遍较低，禁不起海贼、山贼、狂战士的斧子。

对手的职业

下级职业	ソシアルナイト、剑士、ペガサスナイト、魔道士
上级职业	パラディン、ソードマスター、勇者、ジェネラル、ファルコンナイト

要注意的对手

下级职业	バーサーカー、ウォーリア、ヴァルキリア、マージナイト、贤者

斧系对战

我方的职业

下级职业	かけだし战士、战士、海贼
上级职业	ウォーリア、バーサーカー、グレートナイト、勇者

对手的职业

下级职业	アーマーナイト、ドラゴンナイト、ペガサスナイト
上级职业	ジェネラル、ドラゴンマスター、ファルコンナイト

要注意的对手

下级职业	ソシアルナイト、剑士、佣兵、魔道士
上级职业	ソードマスター、勇者、ヴァルキリア、贤者、司祭

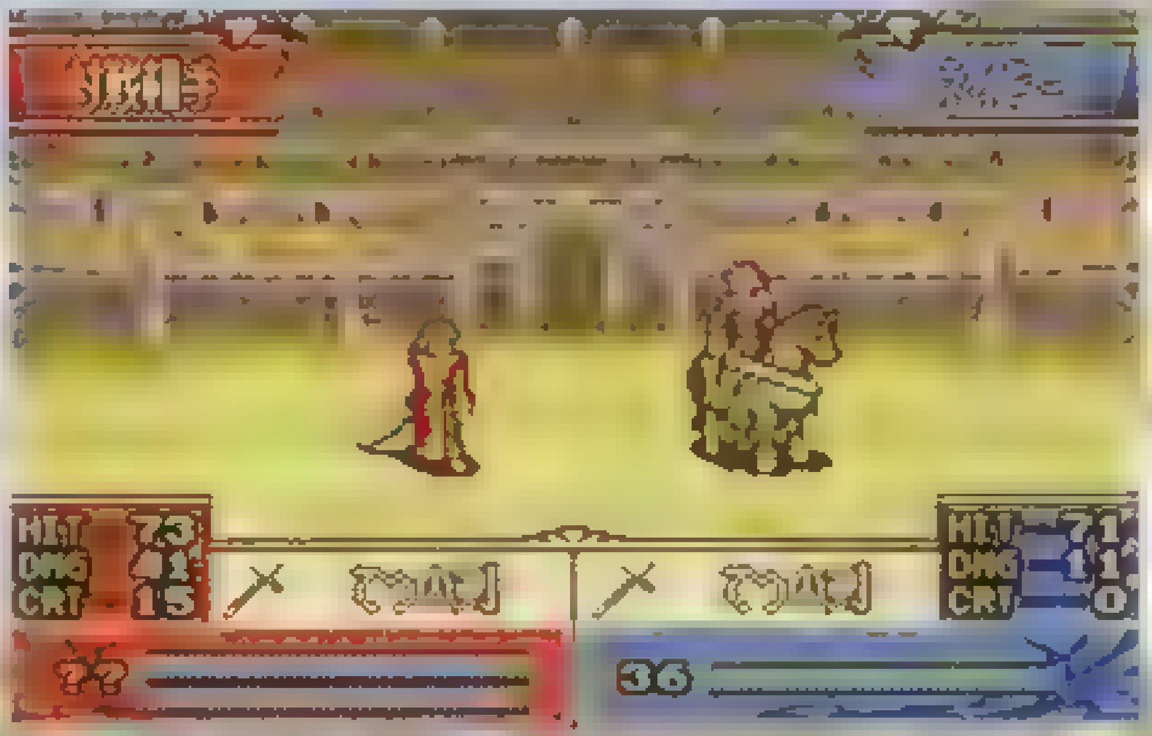
弓系对战

我方的职业

下级职业	アーチャー
上级职业	スナイパー、フォレストナイト

对手职业

下级职业	アーチャー、シャーマン
上级职业	ドルイド、スナイパー、司祭、贤者（ジェネラル、ソードマスター、勇者、狂战士／フォレストナイト职业对战时）



要注意的对手

下级职业	魔道士
上级职业	贤者、ヴァルキリア

理系对战

我方的职业

下级职业	魔道士见习い、魔道士
上级职业	贤者、ヴァルキリア、バーサーカー、ソードマスター

注：技能型职业，天敌是暗魔法。在与攻击速度高的フォレストナイト、ソードマスター交手时尤其要注意，其二回攻击的可能性较高。

对手职业

下级职业	修道士、アーマーナイト、魔道士、ドラゴンナイト
上级职业	ドラゴンマスター、ジェネラル、司祭

要注意的对手

下级职业	シャーマン、佣兵（特况剑士）
上级职业	ソードマスター、フォレストナイト、マージナイト、ドルイド、ヴァルキリア、勇者

光系对战

我方的职业

下级职业	修道士
上级职业	司祭

对手职业

下级职业	シャーマン、アーマーナイト、ドラゴンナイト
上级职业	ドラゴンマスター、ジェネラル、ドルイド、ヴァルキリア

要注意的对手

下级职业	战士、魔道士、佣兵（特况剑士）
上级职业	バーサーカー、ソードマスター、勇者、ウォーリア

暗系对战

我方的职业

下级职业	シャーマン
上级职业	ドルイド

光魔法系角色的必杀发动有必要注意，理魔法对战占据优势地位，但要小心高等级魔法使：是光魔法的天敌。

对手职业

下级职业	アーマーナイト、ドラゴンナイト、战士
上级职业	ドラゴンマスター、ジェネラル、ウォーリア

要注意的对手

下级职业	ソシアルナイト、佣兵、战士、剑士
上级职业	ソードマスター、司祭、ヴァルキリア、勇者

其他

斗技场战败前退出必胜法介绍

往往玩家们在不经意间迟按了退出的B键而造成遗憾，之后就会为自己为什么没及早发现而后悔莫及……这里就说明一下什么时候按B键才是最佳时机。

进入战斗画面后先观察对手的DMG数值与我方人物的HP数值，快速计算出最多能抵挡几刀；一旦发觉对手能两刀解决我方角色（通常情况下我方先制攻击）立即快速按B退出战斗；其战斗顺序有两种情况：

1. 我方攻击一次对手最多可攻击两次（通常一次）；对战途中连续按B，中断战斗。

2. 我方攻击两次对手最多可两次；对战后连续按B中断战斗。

固定化对手情况

对战开始前选择与对战前的退出再进入、中断后再开选择不同对手，从而提高胜率的几率。利用三种武器的相克性来增加挑战的安全感，只需满足以下列出的条件，便能充分利用相克属性的便利之处。

对手固定化条件

下级、上级的职业属同级别的；

挑战者的攻击射程同等的；

守备、魔防、力的数值差距不是很大的（3个点以下）。

下图是使用剑系武器进入斗技场画面，中断后再开，使用斧系武器进入，装备相同的对手登场。

战后获得EXP多的对手猎击

通常状况下押金在900以上的对手战胜后，获得经验相对比较多；LV能力高的对手战胜获得经验高：900～1090的对手战胜后克获得39～48EXP，1100～1280以上可获得49～58EXP。这样的对手不让你（凹点狂）心动？

同伴间的支持效果提升胜率

这里简单举几个支持A后能达成命中率、回避率+15%的效果组合：

炎→炎、炎→冰、炎→暗、冰→暗、暗→暗。

支持效果A B情况下，对手的命中率大幅度减低，途中由于相克缘故对手被削去15%的命中。

这次的斗技场研究就到这里，希望多多少少能够带给读者一些帮助吧。

编者按：由于篇幅的原因，原定的角色背景介绍就不再放出了。对游戏剧情[illegible]有较大兴趣的玩家，欢迎阅读《[illegible]》[illegible]中的剧情[illegible]

www.plumbook.cn

战国无双 猛将传	Koei	ACT
PS2 战国无双 猛将传	2004年9月16日	日版
SLPM-?		4280日元
对应硬盘、杜比定向逻辑II		推荐玩家年龄 12岁以上

纱迦的话：早在《战国无双 猛将传》刚刚发售之际，纱迦就已经在杂志上为大家介绍了练武馆的详细情报。不过总是有读者来信询问纱迦超过1万两的成绩是如何打出来的，下面就将为大家娓娓道来。在本文之前还会附上《战国无双 猛将传》的属性心得，相信对于天天在地狱难度下打拼的朋友是很有帮助的。

研究中心 Research Center

戰国無双 SENGOKU MUSOU 猛将伝

《战国无双 猛将传》属性分析

文 罗炜
编 纱迦

前段时间在网上有篇关于织田信长是否有必要点“我流”这个技能的讨论，由于当时《战国无双 猛将传》刚发售不久，参与讨论的玩家对属性的附加伤害值还缺乏了解，所以最后达成的共识就是聊胜于无。那会儿我正在练信长，看到这个讨论串以后就把这个技能习得了。但是在伊达政宗之章的“本能寺乱入”我遭受了严峻的挑战——我非常诧异地发现总攻击力高达476并装备有背水采配的第六天魔王织田信长，发动秘奥义后以□□□□连打，全部命中以后对敌将造成的伤害总值大概只有25%左右。原来斗气武将对属性攻击的抗性会使得“红莲”“闪光”“冻牙”“夜叉”等属性的等级降低。在这种此消彼涨的不利形势下，我只得尝试着改用其他属性的第五武器。

最先尝试的是“闪光”属性，但“闪光”属性不是信长的得意属性，招式所附带的落雷也要纤细得多。如果说庆次手持“刚锋仁王尊”使出□□△的最后一击时出现的落雷是金蛇狂舞的话，那么信长所发出的落雷充其量也只能算是羊肠细线了，而这便是Lv.5与Lv.4的差距所在。就算是通过“觉醒”将无双秘奥义的“闪光”属性提升到了Lv.5，遇到斗气武将立即又被降至Lv.4甚至更低。而且我在习得“烈破”这个技能后发现虽然发动无双秘奥义以后的震波可以破防，但是因为落雷的缘故，敌将被破防以后立即就被劈倒在地了。于是我转而尝试“冻牙”属性。

结果一试之下大失所望，这“冻牙”属性像“夜叉”属性那样不附加任何攻击力倒也罢了，我原本就是冲着这种属性即使破防也能将敌将冻住这一特性去的，没想到光荣对《战国无双 猛将传》中“冻牙”属性发动后的冻结几率作了调整，远低于《战国无双》里的冻结率，在遇到斗气武将时，随着属性等级的降低，冻结几率随之再度减少。虽然有好几个武将的得意属性都是“冻牙”，但得意属性不等于最佳属性。要充分发挥其实力，最好不要装备“冻牙属性”的武器。

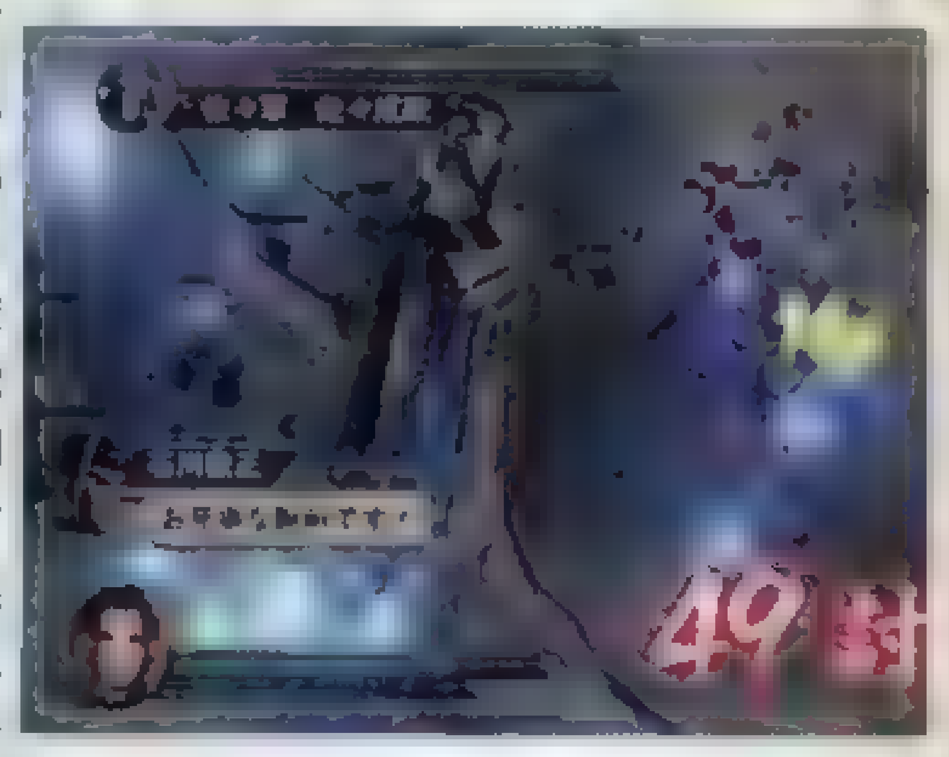
“闪光”不易控制，“夜叉”和“冻牙”威力太弱，于是我又改用“修罗”，因为“修罗”属性类似于《真·三国无双2》的斩属性，无视自身的攻击力，无视敌人的防御力，无等级限制，无需将无双槽蓄满亦可发动属性攻击，普通士兵有一定几率即死攻击，对武将按现有体力的固定百分比减血。在未装备武尊环和背水采配的情况下，一记无双秘奥义可以打掉总大将70%的体力。但是按现有体力的固定百分比扣血这一特性有利有弊，当敌人体力低于10%的时候，一记无双秘奥义打下来几乎看不到敌将的体力值有显著减少。这时候就只有靠□□□□来硬拼了，因为这套招式只有最后一击才带有属性。但如此一来，所持武器上没有附加攻击力的武将就会比较痛苦。所以建议先去找把好武器，不然还是用“红莲”或者取消“我流”算了。

当我将各种属性都试过之后，觉得杀伤力最恐怖的是“修罗”属性，当然制约条件也最多，不够稳定。而“红莲”属性的威力却是普通四种属性中最强的，而且不会像“闪光”属性那样将敌将击倒在地。最重要的一点是无双秘奥义本身就是“红莲”属性的，如此一来只要不去习得“我流”这项技能，即便没有“红莲”属性的第五武器，也能使无双秘奥义带有“红莲”属性。更何况这属性被强制设定为LV4，无论是装备“荒御魂”还是在战场上获得“勾玉”，都无法改变等级，惟有习得“觉醒”之后才能将等级提升至LV5。我举个例子，“小牧长久手之战”的本多忠胜，“夜叉”属性只能打掉15%的体力，那么“红莲”能对其造成多大的伤害呢？答案是至少30%以上。也就是说只须二记无双秘奥义即可解决掉这个“无伤的斗神”。而用“修罗”属性，虽然两记就可以打掉90%的体力，但若想单以无双秘奥义将其解决，三记无双秘奥义是绝对不够的。这就是“红莲”属性的威力，综合伤害力最强，发挥最稳定，不会挥空，可谓泛用型属性，老少咸宜，童叟无欺。

但某些武将的特定招式却必须选用其他属性才能将威力发挥到极致。比如稻姬在无双秘奥义中使用漫天箭雨（△△△），一记可以射六只箭，两记则是十二只，每箭附带一次属性，十二箭就是十二次，装备五轮书的话，就是十二次“修罗”属性，哪怕这十二次属性中只有一次发动了即死攻击，那么在这块被箭雨覆盖的区域内就没有一个杂兵能幸存下来，即便是斗气无双武将，其体力值也所剩无几了。我的单回奥义最大击破数就是由这招修罗箭雨创造的：72讨！只可惜《战国无双 猛将传》这么有特色的招式太少，从而使得“红莲”属性大行其道，难免有些单调。

最后说说各武将的推荐属性，不过每个玩家的打法有所不同，对属性的要求也不同，因此以下内容仅供参考，不必按图索骥，把自己绕进死胡同。

先说“红莲”属性吧，这种属性的优点当然就是附加攻击力高了；而缺点则是无双秘奥义收招时的震波会把敌将吹飞，很难继续追打。最适合这种属性的人我认为应该是服部半藏，因为这名武将的无双奥义会随着武器的属性而改变，“红莲”属性发动的无双应该是最省事的了，把敌人引作一团，然后跳到正中间，○键按住不放，数秒过后就是一地的道具。如果敌人中有敌将，那就很好办了，把敌将引到人群中间，然后直接冲到他面前贴身而立，“烈破”令其防御崩坏之后“猛将杂鱼连锅端，杀将清场总相宜”。而伊达政宗的CHARGE技令人有相当强烈的无力感，上得了台面的主力技就只有□□□和无双秘奥义了，问题是他的最强武器“双龙阿修罗”所附加的“冻牙”属性比他的CHARGE技更令人感到沮丧，还又不加攻击力。真田幸村、武田信玄、本多忠胜这些人的得意属性就是“红莲”，挺适合他们的，就没必要更换了。今川义元惟有“红莲”属性才能将他□□□□的暴力程度发挥出来；同属力量型武将的上杉谦信单凭得意属性“冻牙”作战的话简直浪费了那大范围的无双奥义。而森兰丸则因为“冻牙”属性的冻结率大幅降低，不能再像《战国无双》那样玩阴的，只得靠无双奥义了，在这种情况下对无双秘奥义的攻击加成相当明显的“红莲”属性就成了不二之选。



其次是“闪光”属性，前田庆次、阿市、羽柴秀吉和明智光秀这些拥有大范围无双奥义的武将就不说了，“闪光”属性特有的黏性使得在他们没收招之前任何敌人都休想逃掉，最后一记震波还会使敌人倒地，而他们就可以趁此机会绕到敌人身后，等对方起身后痛下杀手，相当无赖。除了以上三人，浓姬也很适合“闪光”属性，因为光荣对她发动无双奥义时抛出的炸弹作了些调整，如果无双秘奥义附带有“闪光”属性的话，由于落雷的“传染”特性，攻击范围会相应地有所增加，再加上她的□□□△攻击范围并不是很宽广，即便最强武器上附加了攻击范围也是一样，用“闪光”属性把敌人收拢来打总比用“红莲”属性将敌人震得七零八落要省事得多。石川五右卫门的□□□△和浓姬的差不多，但是收招时的硬直时间要长得多，好在最后转的三圈都附带有“闪光”属性，能够有效地牵制敌人。

最后就是“冻牙”属性了，稻姬如果不装五轮书就只好选择“冻牙”属性的武器了，将敌人冻结住以后再以无双奥义连射也是个相当不错的选择。同类型的杂贺孙市因为主力技□□△△△不容易控制方向，所以如果能像稻姬那样将敌将冻结后再以无双奥义连射或是以□□△△△连打都很省事。对这两名武将而言，“冻牙”属性惟一的作用就是将移动靶变成固定靶，而代价就是牺牲攻击力。如果武器上附带有高数值的防御力且不在乎奥义评价的话，我推荐使用“修罗”属性，在零距离射击的情况下，移动靶速度再快、回避力再高也是插翅难飞。至于剩下的两名女武将，女忍者我强烈建议装备五轮书，因为她本身攻击力就低，如果不突破成长界限的话就算将武器属性换成“红莲”也起不了什么作用。而最强武器上附加的防御力和无双增加量正好可以弥补因为装备五轮书导致防御力低下和无双蓄积缓慢的缺点。此外她的无双奥义又是移动型全方位高连击的类型，完全可以走“无双奥义→满地道具→吃道具补无双→无双奥义”的路子。而阿国呢，“红莲”和“闪光”似乎都挺适合她的，真的是难分伯仲，伤脑筋啊伤脑筋。

最后整理一下：

红莲	服部半藏、伊达政宗、真田幸村、武田信玄、本多忠胜、今川义元、上杉谦信、森兰丸、阿国、织田信长
闪光	前田庆次、阿市、羽柴秀吉、明智光秀、浓姬、石川五右卫门、阿国
冻牙	杂贺孙市、稻姬
修罗	杂贺孙市、稻姬、女忍者
夜叉	（不推荐）

© 2004 KOEI Co.,Ltd.

练武馆最强研究——迈向10000两之道！

相信玩《战国无双 猛将传》的朋友都已经知道了，在练武馆中可以取得大量金钱，用这些金钱可以为武器改名，并强化武器，拿到最强武器后，连五级武器也可以强化。此外就是可以在练武馆中买到高数值道具和新增特殊道具和御魂。不过武器并不能无限强化下去，等级不同其上限也不同，另外在练武馆中买不到部分MAX数值道具。

练武馆的规则

只要在限定时间内打倒馆主成功脱出，就可以将此行所获得的钱据为己有。如果时间到了还未脱出，或是在练武馆中阵亡的话，此次游戏中所获得的钱就会归零，而不影响之前所积攒的资金。

练武馆中有3种财宝，砂金为5两，小判为30两，金块为100两。打倒敌人后就会出现砂金和小判，打倒特定敌人之后会出现金块。

练武馆的关键在于要多完成任务。因为练武馆刚开始时只有5分钟，每完成一个任务会出现一次试练，完成试练的话时间会增加30秒。此外每用弓箭关闭一个敌据点或所持金达到1000两时也会增加时间。

全任务解说

虽然之前就已经介绍过了，不过这次是最终决定版，地图也有一些变化，大家一定要结合起来认真研究。

前田庆次1或女忍者1：获得200两黄金后随机出现其一，没出现的那个将在获得1000两黄金后出现。接近前田庆次1时将开启下方的试练部屋。两者出现后经过一定时间就会撤退。

前田庆次2：击败前田庆次1后出现“新部队出现”信息后再次进入房间便会出现。

前田庆次3：击败前田庆次2后经过一定时间再次进入房间便会出现。

女忍者2：击败荷驮头1后经过一定时间出现，出现后经过一定时间就会撤退。

女忍者3：击败女忍者2后经过一定时间出现，会主动追击玩家。

本多忠胜1：进入练武馆后出现。

本多忠胜2：击败本多忠胜1后经过一定时间出现，出现后经过一定时间就会撤退。接近他时将开启下方的试练部屋。

稻姬1：击败本多忠胜1且获得一定数量的黄金时出现，当她来到据点A时便会撤退。

稻姬2：击败稻姬1和丰臣秀吉3后出现，如袖手旁观的话任务便会失败。救出稻姬2后进入练武馆最东边的房间就可以领赏了。

石川五右卫门1：在练武馆开始后的一定时间内进入房间便会发现，将他打至濒死时他会逃走，路上会留下不少黄金。

石川五右卫门2：在练武馆开始后的一定时间内利用“盗人的咆哮”技能进入隐藏房间时发现，但石川五右卫门1出现后便不会出现。

阿国：让石川五右卫门1逃走后经过一定时间出现，如袖手旁观的话任务便会失败。救出阿国后进入练武馆最东边的房间就可以领赏了。

丰臣秀吉1：必发生，其位置有3种可能，来到附近时电脑会给出提示。

丰臣秀吉2：丰臣秀吉1结束后发生，其位置有3种可能，来到附近时电脑会给出提示。

丰臣秀吉3：丰臣秀吉2结束后发生，其位置只有1种可能，来到附近时电脑会给出提示。

荷驮头1：击败女忍者1后经过一定时间出现，当其来到据点B时便会撤退。

荷驮头2：游戏开始后经过一定时间出现，当其来到据点C时便会撤退。

荷驮头3：荷驮头2出现后一定时间出现，当其来到据点A时便会撤退。

酒井忠次：接近酒井忠次时，他会委托玩家击败佐佐成政。完成任务后就可以回去领赏了，如置之不理的话经过一定时间后任务便会失败。

神原康政：接近神原康政时，他会委托玩家击败井伊直政。完成任务后就可以回去领赏了，如置之不理的话经过一定时间后任务便会失败。

井伊直政：接近井伊直政时，他会委托玩家击败酒井忠次。完成任务后就可以回去领赏了，如置之不理的话经过一定时间后任务便会失败。

佐佐成政：接近佐佐成政时，他会委托玩家击败酒井忠次、井伊直政、神原康政。完成任务后就可以回去领赏了，如置之不理的话经过一定时间后任务便会失败。（注：只要接受了酒井忠次、神原康政、井伊直政、佐佐成政四人中任意一人的委托，其他委托就不能再进行。）

馆主：馆主会在剩余3分钟时登场，突入馆主所在的房间时会奖励1分钟时间，打倒馆主就可以过关了。馆主究竟是谁则与玩家在此次游戏中所取得金块数量有关，10个以下时为宍忍，10个至30个时为今川义元，30个以上时为吕布。获得一定数量的黄金且击败本多忠胜2后，击败馆主之后本多忠胜会第三次出现。

前面已经说过了，打练武馆的关键在于完成任务。玩家应该尽量避免同时进行数个任务，因此熟记所有任务的发生条件和失败条件相当重要。综上所述，可以由玩家来决定其是否发生的任务有：前田庆次2、前田庆次3、丰臣秀吉1、丰臣秀吉2、丰臣秀吉3、酒井忠次、神原康政、井伊直政、佐佐成政。发生后没有完成时限的任务有：女忍者3、本多忠胜1。而稻姬2、阿国可以先将其救出，但不急于领赏，从而延缓完成任务的时间。好好利用各任务的特性，便能合理分配游戏时间，不至于手忙脚乱。

忍道的活用

地图上的D处是忍道。利用忍道，可以快速到达地图左下方区域，从而节省了大量游戏时间。经实践证明，利用忍道可以节省4～6秒游戏时间，而且忍道里也有黄金和道具。另外利用忍道的话，就不必破坏E处和F处的门，其好处我们会在下文中说明。

不过和城内战的忍道一样，只有女忍者和服部半藏可以利用二段跳登上忍道。其他角色就算把跳跃力练至MAX，再加上增加跳跃力的道具，还是上不了忍道。这样一来，忍道的实用性就会大打折扣。其实游戏中绝大部分角色都是可以上忍道的，现在就将这条独门秘方传授给大家！

首先当然要将该名角色跳跃力练至MAX，之后还要辅以高数值的白兔脚半。这样来到忍道下，正对准入口，然后配合方向键按×键跳跃，当跳至最高点时按△键，这样就会使出空中CHARGE攻击。此时你就会发现，你的角色已经登上了忍道！

此法利用了使出空中CHARGE攻击时角色会自动上蹿的特性，像前田庆次这种角色用此法很轻松就能上忍道。但像羽柴秀吉这种角色虽然可以登上忍道，但由于他的空中CHARGE攻击结束时会往后一跳，所以刚上去就马上又下来了。此时就要利用禁断的技能——逃水。在使用空中CHARGE攻击后立刻按R2键使出紧急回避，如果成功的话就可以滚入忍道！此法有些难度，须不断练习。比较偷懒的方法是空中R2键和△键连打，这样有很高的几率成功。

但像稻姬等角色使用空中CHARGE攻击时身体上蹿的幅度太小，这样就不能用此法上忍道了。而像上杉谦信这种角色虽然使用空中CHARGE攻击后也会后退，不过后退幅度很小，这时只须连按△键即可上去。总之，忍道的活用方法可谓八仙过海、各显神通，大家有兴趣的话可以自行研究。

道具快速回收法

在《战国无双 猛将传》中，打死一个敌人后，“尸体”往往要挣扎老半天才会倒下变成一个道具。一个敌人还好，几十个几百个敌人都是这样就很恼火了。其实只要打死敌人后立刻改变视角，让“尸体”不要出现在画面中，这样再切换回去的时候就会立刻变成道具了。活用此法可以节省大量时间。

关门打狗的秘诀

通常情况下，当玩家要从地图中央向西部移动时，都是直接打开E门前进吧！但这样一来，敌人的前进道路也会变得畅通无阻，因为——敌人是不会主动打开门的！由此衍生出来的战术就是不打开E门，而打开F门曲线前进。这样就能延缓敌人的进军时间！如果利用忍道的话，甚至连F门都不用打开！这样就完全把战场给分隔开了！像稻姬1、荷驮头2、荷驮头3的进军路线是固定的，如果采用关门战术的话，就可以将其完全关住，这样就不用担心因为时间关系而让他们跑掉了！

练武馆推荐角色

在练武馆中出现的敌人都很差劲，只要你将自己的爱将练满，就可以打遍练武馆无敌手了。不过招式性能优良的角色，打起来自然会更轻松一些。玩家真正要考虑的是，哪些角色才能顺利完成试练从而增加游戏时间。

试练只有4种：击败10或15人、完成10或15连击、获得3个小判或10个砂金，所有任务的限定时间都是半分钟。所有试练中，最麻烦的当属获得10个砂金，因为并不是打死所有人后都能拿到砂金。其实只要能用16以上的连击将敌人KO，出现砂金的几率就会大增！由此可见，拥有大范围且连击数高的技巧的角色是最合适的。由此可见前田庆次将是最合适的角色，只需发动无双技便可坐收大量砂金了。

选用前田庆次的话，推荐装备是背水采配、牢弥呼符、天狗下驮、白兔脚半、狮子母衣。

最后的话

练武馆的心得已经介绍完了，大家可以参照一下本期游戏光环VCD中的“火热秘技”栏目。纱迦的最好成绩是11350两，但并不是次次都能达到1万两。因为在攻略练武馆时运气依然是很重要的。如果获得砂金的任务能够少一点，获得200两黄金时出现的是前田庆次，绝大部分任务是单独出现的……那么突破1万两大关就不在话下了！

火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn
短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770

PS2 樱花大战V 荒野的少女武士
繁体中文版

隐藏密码

目前SCEH的官方网站上已经公布了部分隐藏密码，为照顾不方便上网的玩家，现公布如下：

密码的输入场所是"资料连锁"选项的"输入密码"画面，输入的可能条件是已操作洁蜜妮抵达旅途的终点。在通关之前是无法输入密码的，敬请注意。

首先要输入解锁密码13757613，如果你已经用洁蜜妮通过关，正确输入密码后操作界面的颜色会发生改变，这就表明你成功了。之后再输入以下各条密码就可以获得各种隐藏效果了。

输入21111491，将出现真宫寺樱

输入80016561，将出现光武F2艾莉卡机。

输入12336666，将出现加山雄一的刀。

11月26日官方将公开艾莉卡·方婷的密码，12月24日将公开4种秘密武器的密码。

PS2 战国无双 猛将传
共通

双打时的秘奥义变化

如果在双打时两名武将共用一条无双槽，或是各用一条无双槽并在一起发动无双奥义，不管有没有习得"皆传"这个技能，无双奥义都会附加"闪光"属性；习得"觉醒"后属性等级会上升至LV5，如果习得有"我流"，无双秘奥义又会转变为"修罗"。举例说明：比如女忍者装备着"冻牙"属性的武器，服部半藏装备的却是"夜叉"属性的武器，两人各用一条无双槽，都没有习得"皆传"，但是女忍者习得了"我流"，服部半藏习得有"觉醒"。二者合流后一同发动无双，女忍者的无双最终奥义就附带有"修罗"属性，而服部半藏只带有LV5的"闪光"属性，而且后者如果击中斗气武将的话，"闪光"属性的等级还会降低。

[illegible]

以前的杂志上已经介绍过在伊达政宗的本能寺乱入这关打好道具和武器的方法了。现在要介绍的是这种方法的改进版。首先当然还是要求在地狱难度下使用幸运武将并装备河童御守。之后还是打这一关，惟一的不同就是打死敌人出现武器后先不要去捡，宝箱中的道具也先不要去拿。等到把身上带有武器的明智军四将外加浓姬、羽柴秀吉打死之后，再把信长的体力打至最低，之后中断SAVE，把刚才打出来的武器和宝箱中道具全部拿完，再打死信长过关即可。如果过关后发现拿到的武器和道具不如人意，就请读档再开，反复数次定可称心如意。

此法利用了打出来的武器不会消失这一特性，为缩短读档再开的时间，应尽量将身上带有武器的敌将引到一处来打死，这样会省去大量时间。采用双打的话时间更快。

《战国无双 猛将传》研究到本期为止就告一段落了。让我们一起期待下一部《无双》新作的诞生吧！

PS2 网球王子 最强队伍结成！
日版

最强队伍密码

游戏中会对自己培养的队伍给出一个密码，如果能把别人队伍的密码全部记下来输入到自己的记录中，就可以拥有别人的队伍了。这个密码也可以投给官方，现在官方网站上已经公布了5条超强的密码，大家可以去看一下。不过具体密码就不在这里登出了，因为这个密码长达200个字符，还有行列的设定，全登出来的话这一页估计就结束了，有兴趣的玩家还是自己去官方网站看吧！网址是：

HTTP://WWW.KONAMIJPN.COM/PRODUCTS/TENIPURI/SAIKYO/BLOG.HTML

虽说输入200个字符很费时，不过总比自己慢慢去培养要快很多啊！

NGC 马里奥网球
日版 投稿人：逆刃刀

隐藏角色

プロペラヘイホー：单打スターカップ冠军

ハナチャン：单打サンダーカップ冠军

パタパタ：双打スターカップ冠军

ボスパックン：双打サンダカップ冠军

隐藏场地

クッパキャッスルコ ト：单打ファイアカップ冠军

マリオクラシックコート：双打ファイアカップ冠军

隐藏小游戏

メカクッパバトル：单打キノコカップ冠军

コインゲットバトル：双打キノコカップ冠军

バルーンパニック：单打火球花杯冠军

其他秘密

通关后回到标题画面按住Z键不放进入游戏，会出现特别游戏。

用任意一个角色完成所有杯赛，会出现片头动画的NG镜头。

游戏的隐藏要素还很多，总之本作绝对是NGC近期最强作。

Xbox 炽焰帝国 十字军东征
共通

隐藏迷你游戏

将普通难度通关就会出现困难难度，之后在困难难度下将KENDAL通关，将出现迷你游戏COUNTY CARNIVAL。而在困难难度下将REGNIER通关，将出现迷你游戏RISKY RAIDERS。

玩过本作之后，更期待12月的《决战III》了。

Xbox 街头霸王 周年收藏版
日版

使用GILL

此条秘技适用于《街头霸王III三度冲击》。只要用任意一个角色通关，就会出现该角色的隐藏颜色。全角色通关之后就可以使用游戏的最终BOSS GILL。这也是从DC版就有的秘技了。

有条件的玩家，一定要上XBOX LIVE与世界各国的玩家对战！

Xbox OUTRUN2
美版

密码公开

在OUTRUN CHALLENGE的GALLERY的ENTER CODE里输入以下密码，便可获得相应的特殊效果。

全车辆出现：DREAMING

全赛道出现：TIMELESS

全任务出现：THEJOURNEY

全音乐出现：RADIOSEGA

原版OUTRUN街机模式出现：NINETEEN86

全逆赛道出现：DESREVER

香车美女就是男人的梦啊！

PS2 星之海洋3 导演剪辑版
共通

无赖战术

所受物理攻击伤害变为1/5(1/5 PHYSCAL DMG)和受纹章术攻击回复HP(RESTORE HP LOST TO SPELL DMG)是游戏中最强的防御效果，但两者都有一个消除不了的负面效果，那就是有一定几率破坏。其实只要把这两种效果合成到武器上，在战斗中如果除了站着发呆和使用道具外什么都不做的话，武器就绝对不会破坏。

由此可以派生出一种无赖战术。利用MP可以回复这一特点，在武器上先合成上所受物理攻击伤害变为1/5和受纹章术攻击回复HP，然后全部合上最大MP上升30%(+10% MAX MP INCREASE)，并装备有战斗时隔一定时间MP自动回复6%(6% MP RECOVERY AT INTERVALS DURING BATTLE)的饰品，然后打开HP保护。让两个同伴采用这种装备，然后拉开阵形。战斗开始后什么都不要做，而玩家就控制玛莉娅(Maria)、克里夫(Cliff)等有远程攻击手段的角色躲得远远地狂轰。如果有人阵亡，马上切换角色用道具，可保万无一失。

玩家也可以直接在武器上合成MP自动回复，总之目的是一样的。用此法除了须小心几个神族BOSS及会冻结的敌人外，基本上是绝对可靠的。而若要对付FD难度下的几个神族BOSS，可以让MP最高的索菲娅(Sophia)和安德烈(Adlai)出马充当诱饵。

全员麻痹胜利[illegible]

这种方法可谓相当简单。因为麻痹在战斗结束后依然会持续，所以玩家可以先想办法让自己的队员分别麻痹。被麻痹后便将其换到后列去，等凑齐3个被麻痹的队员后将其全部调为上场队员，之后给其中一位装备可以输入指令自爆的ウサミミ圣杯(Rabbit Ears Chalice)。进入战斗后等敌人来到身边时输入指令，"轰"的一声后，战斗收集便入手了。

之前皇夜的《星海3》研究已经很全了，现在美版的《星海3》已出，再补充两条实用秘技。

中国人的SP 等你来设计

“神游杯”小神游SP全国设计大赛

◀图为“中国龙”限定版小神游 SP

活动主办方 iQue

网络媒体支持 網易 NETEASE www.163.com -网易游戏频道 game.163.com-

平面媒体支持 游戏机实用技术

★活动介绍

我们的SP，我们来设计！

10月27日，小神游GBA SP正式进入中国！紧接其后的11月中，中国第一款限定版主机　中国龙版小神游GBA SP发售，终于一圆中国玩家渴望拥有中国限定版SP的梦想。

应广大玩家的强烈呼声，由神游公司（iQue）主办、网易公司（Netease）及游戏机实用技术杂志社（TV Game Semimonthly）等专业媒体协办的“中国人的SP　等你来设计”全国设计大赛顺势推出，面向全国邀请玩家们为中国版小神游SP披上美丽的外衣。

除了优厚的奖品外，优秀的作品也将有机会用于下一阶段的中国限定版小神游上哦！

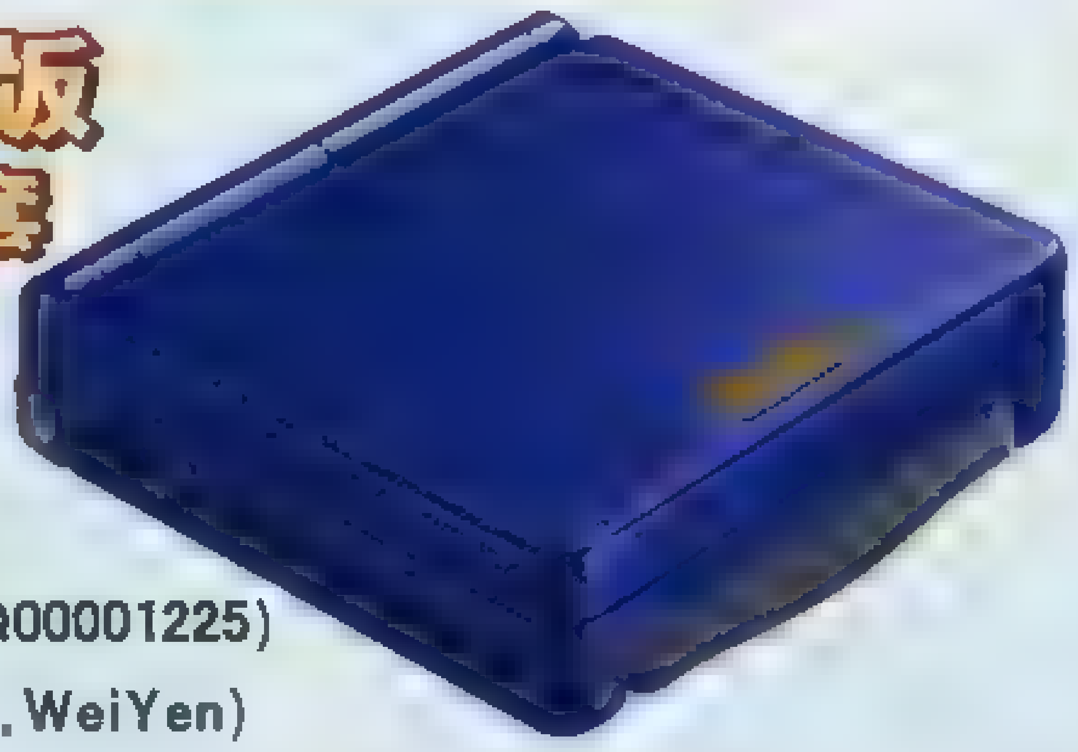
★活动时间

提交作品	11月10日至12月20日	您随时可以提交设计作品
公众投票	12月10日	公布侯选作品，接受公众的投票，12月20日停止投票
专家评审	12月20日至12月24日	由专家对评出名次的作品进行审核
结果公布	12月24日（圣诞前夜）	公布活动结果

★奖项设置

一等奖（1名）　得票数最高的作品

黄金圣诞版
小神游SP一套



☆收藏！全球惟一一台
☆价值！24K纯金铭牌
（附国家质检局认证证书）
☆纪念！特殊主机序号（XQ00001225）
☆珍贵！总裁亲笔贺卡（Dr.WeiYen）

★设计要求

·作品主题不限，颜色最好为单色或双色，需考虑与主机外壳的协调性，应具有中国特色。

·作品格式为JPG电子文件，尺寸为700（宽）× 600（高）

★参赛要求

本次比赛为全程在线活动，请玩家访问神游官方网站（www.iQue.com）或网易游戏频道（game.163.com），在线提交作品或投票。

* 参赛者必须保证参赛作品为本原创，严禁抄袭

掌机王LIKY受邀友情担任本次活动的“特约评论员”，对参赛作品与活动进行全程点评。

姓名	LIKY
身份	《游戏机实用技术》杂志社编辑
自我介绍	我是游戏机实用技术杂志社的编辑，在杂志上主要负责掌机部分的内容，后创办了掌机专门志《掌机王》以及《掌机王SP》，专门为拥有掌机的玩家服务。

假如获得大奖黄金圣诞版小神游SP

如果获得这款限定版SP主机，我肯定会珍藏起来。

请在十个字以内评价小神游SP

造福中国玩家

二等奖（10名）

得票数排名第2-11位的作品

真3D神游机套装一套（含十本精美游戏手册）

三等奖（100名）

得票数排名第12-111位的作品

神游水晶笔记本一套

“iQue全副装备补完计划”顺利结束！

玩家踊跃参与，优秀稿件层出不穷

“iQue全副武装补完计划”已经顺利结束，经过数百份稿件的大浪淘金，最后的获奖者已经产生啦！所有获奖者将获得由神游公司提供的“神游欢乐家庭装”一套（含一套共游盒与一套共游机），恭喜恭喜！本栏目以后将陆续刊登获奖作品。

获奖者名单

作品：《影星瓦力欧先生采访手记》
作者：方亮（南京市）

作品：《那个忧郁的水管工》
***请作者速与神游联系**
（iQue@iQue.com）
确认姓名地址信息，以便领取奖品

作品：《归来》
作者：马雪峰（合肥市）

作品：《小神游－我的随身玩伴》
《今夜无人入眠之瓦力欧》
作者：张永胜（开平市）

作品：《神游吉祥物设计》
***请作者速与神游联系**
（iQue@iQue.com）
确认姓名地址信息，以便领取奖品

©2004 iQue ©2004 Nintendo
www.plumbook.cn

胜利11人专页

UCG WE 攻略组
GOUKI 阿迪
多边形 卡伦 沙罗

最近自己《WE8》的防守技术大幅下滑，至今也找不到原因。像斯塔姆那种防守数值高身体壮的球员在走位卡位时那精准的判断力实在是令人羡慕。球员间的身体接触一直是《WE》在不断改进的方面，但至今也没有找到一个非常好的解决方案。身体强壮的球员的冲击力简直令人发指——与后卫一接触就能轻易将对手挤开，如此说来还是那种速度快的后卫吃香了？ML联赛终于进入第三年中期，发现许多名将都纷纷退役。忽然有一个念头——一直坚持玩到续作发售，不知道那时各个俱乐部的人员配置会是一番什么景象呢？如果有对这个话题感兴趣的玩家不妨来Email聊聊。

电子竞技场[illegible]以全新的栏目策划与大家见面了，这个栏目属于每一位热爱电子竞技的朋友。对于栏目的选材、报道、定位，或者任何意见，我们真心希望大家畅所欲言[illegible]每期互动信箱栏目。

在学业与工作的压力下，你是否觉得踢球的时光弥足珍贵。在休息日的时候不要再睡懒觉了，不要在家无所事事了，也不要再百无聊赖地打呵欠了。有时候，只需要一个电话、一句问候，距离就是如此轻易被拉近的。《WE》是勾起你我共鸣的游戏，足球是你我惺惺相惜的爱好，胜利是你我共同追求的目标。而朋友，则更是值得你我珍惜的缘分！

《WE》专页这次打响了地区组织交流的第一炮，为大家介绍的是天津的两家俱乐部。世纪俱乐部是一家老牌俱乐部，拥有雄厚的历史基础和人员配备；冠军俱乐部的主办人则是之前在电子竞技场进行过独家报道的ESWC电子竞技世界杯《PES3》项目的法国总决赛季军陈志良，而另一位杨声伦也是ESWC电子竞技世界杯《PES3》项目的中国分赛区冠军级人马，个人实力同样不容小视噢。希望这次的地区组织介绍能够在天津的球迷玩家之间搭起一条互相交流的桥梁。愿全天下喜欢《WE》的玩家都能够快乐地一起玩，GOUKI与阿迪也心满意足了。

天津冠军俱乐部

文 杨声伦、陈志良

我们大家认识《WE》已经很久了，可以说，都是看着它长大的，这几年时光匆匆流逝，可那份情，却还是一如既往。在天津这个城市，玩《WE》的人很多，但大部分玩家只限于经常和自己的同学、朋友交流，正规的比赛参加得很少，或根本不知道有比赛一说。要说我们真真正正地开始玩也就是一年半的时间。在这一年多的时间里，几乎每天都是和《WE》一起生活的，从去年的《WE6FE》的全国大赛，到今年ESWC电子竞技世界杯等大大小小的比赛也参加了不少，可以说我们是“久经沙场”的老将了。通过参加这些比赛认识了很多朋友，我们听说全国很多地区都有自己的俱乐部，有自己的联赛，甚至有的地区还不止一家，因此我们决定成立一家属于天津球迷玩家，有天津特色的顶级实况俱乐部。

2004年8月5日，《胜利十一人8》正式发售，天津完全实况冠军俱乐部也随之成立。虽然我们俱乐部成立时间不长。但是我们每个会员都对俱乐部充满信心。大家都相信俱乐部会通过大家的努力而越办越好。天津完全实况冠军联赛为提高本俱乐部会员的竞技水平，开拓大家的视野，还将定期举办小型杯赛。固定的比赛时间，使每位选手都能在日常工作、学习后有个放松、休闲的机会。大家在每个双休日都聚在一起，除了探讨各自对《WE》以及足球的认识，还能在比赛间隙讨论各个话题。和别的一般比赛相比，我们的比赛中充斥的欢声笑语，与其说我们是对手，到不如说是一群很好的朋友。大家在遵守同一规则的情况下，尽情挥洒自己的热情。每个人都拥有属于自己的一支队伍，将自己的梦想寄托在各自的队伍上，在我们自己的小小联赛中，去努力争夺出属于我们的冠军。我们的联赛宗旨是：“天津完全实况冠军联赛，实况冠军成长的摇篮！”

▲左为杨声伦，右为陈志良。

天津完全实况冠军俱乐部现在拥有联赛会员28名，联赛队伍20支，在即将开始的第二届联赛中，我们将开办乙级联赛，让更多喜欢足球和《WE》的玩家聚在一起。联赛分为上下两个阶段，主客场双循环积分制，赛季结束后进行球员转会，自由球员买卖，联赛模式模仿现实欧洲五大联赛模式。冠军联赛还将于近期推出以国家队或原始俱乐部队参赛，个人积分的联赛方式，主要针对一些平时没有时间参加联赛，又热爱《WE》的朋友们，我们为此将提供一个交流的平台，具体操作规则还在制订中。

总之，天津完全实况冠军联赛，将以严谨的竞赛规则，优越的竞赛环境，良好的竞赛氛围，欢迎天津实况玩家的加盟，迎接全国各地的实况FANS前来切磋、指教

冠军俱乐部资料

地址： 天津市河北区金纬路金兆园8-27-1314

联系人： 杨声伦（QQ：4216399）、陈志良（QQ：54922877）

天津世纪俱乐部

文 匆匆一剑

2003年夏天，非典肆虐，人心惶惶，但有几个年轻人似乎不受影响，顶着太阳、带着口罩、坐着公车、骑着自行车从城市的各个角落汇集到一起。他们在网络上相识，凭着相同的爱好，在现实中聚到一起去实现他们共同的理想——建立一个属于天津《WE》玩家的组织，打造最真实的《WE》联赛。没有场地、没有经费、没有经验、只有热情和坚定的信念，他们摸索着、努力着、讨论着、尝试着，终于成功了。于是有更多的人加入进来，玩着、闹着、笑着、唱着……

这个组织名为“天津世纪实况联盟”，是天津地区内最早的《WE》爱好者球迷组织。宗旨是为广大《WE》爱好者更好的品位“《WE》系列”所带给我们的乐趣，提供一个宽松的游戏环境和供球迷消遣娱乐的交流场所，在娱乐为主的基础上提高我们的《WE》竞技水平。

作为一个对《WE》比赛有着丰富组织经验的联盟组织，天津世纪实况联盟已经拥有了属于天津球迷玩家的具有一定知名度的《WE》常规联赛——T联赛。

走过这一年，经过5个赛季的洗礼，现在我们有宽敞的空间，足够的设备用以进行联赛，相关的人员制订了联赛完善的规则，专人统计积分榜、射手榜、红黄牌伤病停赛。一切按照真实中的联赛来进行。联赛不光是比技术，如何配备一支适合自己打法的球队，同样有很多值得花心思的地方。摘牌大会时，想得到自己心仪的球员出手就要稳、准、狠，集中火力猛攻几名大牌球员组成核心，其后选择一些能力不错价格不高的球员组成主力阵容，最后找一些有特点的球员完善自己的替补。另外转会也是一个重要的环节。参加联赛的朋友在游戏中都有各自的特点，由身高全部超过190公分球员所组成“篮球队”，让我们知道什么才叫真正的高举高打；全队平均速度在90以上的“田竞队”奔驰在球场上，令对手望尘莫及；有狂热的尤文球迷，不惜代价在游戏中“再现”现实中的“老妇人”阵容，也有对球员肤色有特殊偏好的红魔主席，米兰双雄无论在现实中还是T联赛中都是老冤家，超强的球员配备，高超的技术，每一次米兰德比都会碰撞出火花，都有说不尽的精彩。

《WE》是一个游戏，但对我们来说也是兄弟间感情连接的纽带。在联赛中，在大排档，在KTV，在真实的球场上，我们不光品位着游戏所带来的对抗乐趣，也深深地感到朋友之间的深厚友谊。刚刚还在联赛中对阵搏杀，争得面红耳赤，而过后就能在一起把酒言欢、引亢高歌，用自己最大的能力和热心维护着这个集体。能有今天都是大家共同努力的成果，虽说有些磕磕绊绊、不如人意的地方，但只要方向是正确的，我们必将有更美好的明天。

世纪俱乐部资料

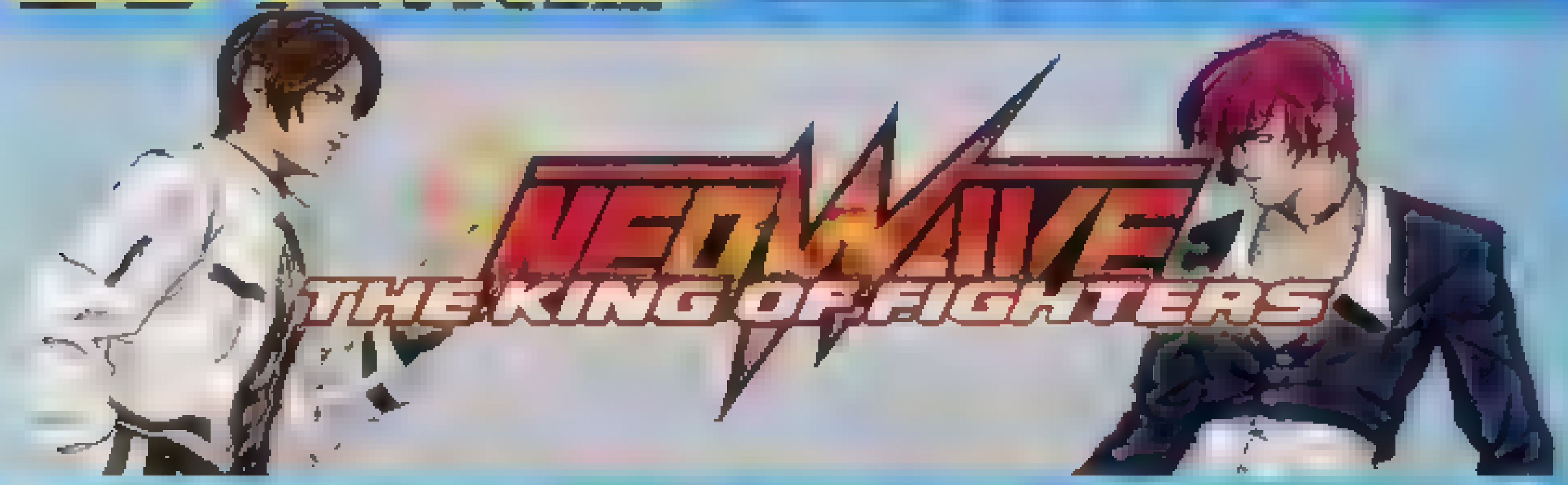
地址： 和平区南京路250号1栋401（南京路与万全道交口联通大厦旁边民宅）

电话： 81219433，27318650

联系QQ： 593206

联赛时间： 每周六下午

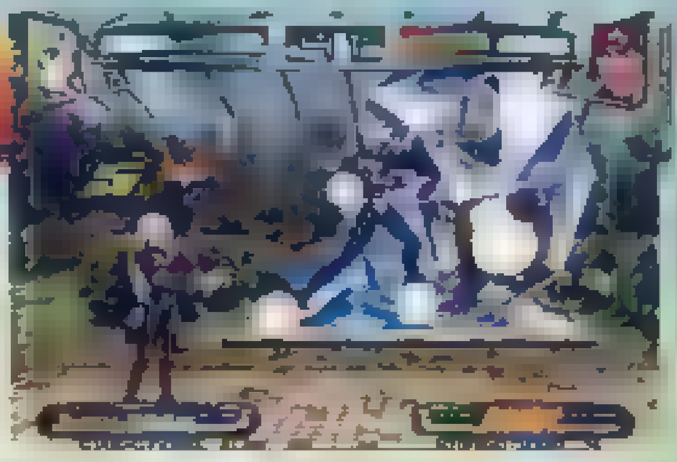
DM-SMV
www.plumbook.cn



第一印象

首先看到的是《格斗之王 NEO WAVE》（以下简称《NW》）的 LOGO，蓝色背景下的红色标题看上去颇有冲击力。进入游戏后有 3 个模式可以选择，选人画面和对战 LOGO 的解析度有所上升。由于换了基板的缘故，游戏的画面特别是背景质量有了明显的提升，但是人物方面所使用的似乎仍是以前的贴图，所以感觉背景和人物在画质上会有一些反差。潜在模式的潜在超杀画面上有雷电效果，相当华丽。但是也有人说看了眼花……

试玩感受



在系统上除了 3 个模式的各自特性以外，整体上还是较为接近《02》的风格（节奏较《02》稍慢，或许说类似《98》更合适）。

也许是因为《03》的指令投判定太过强劲，所以《NW》中的指令投判定似乎有所削弱，不过其威力还是很强的。3 个模式的攻击力有所区别，感觉上是超级取消<破防<潜在。因为游戏时间有限，不可能在第一时间将游戏所有的变化逐一试验，所以本文先选几个典型进行讲解。大门的头上拂又变为可 CANCEL，《97》、《98》的那套经典连技复活了！但是最后的地雷震有效输入时间比上述两作大幅缩短。红丸的捷克小刀踢像《01》那样可以接在重拳之后，但是这样之后接幻影飓风有时会打不到，有得有失。KYO 和 IORI 的攻击节奏（荒咬、九伤／葵花）有效时间大幅缩短，稍等片刻便可能打不出下一招了。目前公认的特强角色为 KING、JHUN、CHOI。另外柴舟、不知火舞、大门五郎、IORI 也是比较强力的角色。《NW》总体感觉平衡性不如《98》和《02》，但比起《03》则要好上不少。

秘闻一则

这次的最终 BOSS 是 GEESE 已经不是秘密了，但是见过其尊容的人相信还不多，也许一些老玩家们看到了会感动到落泪，一些则会大失所望。因为《NW》中 GEESE 的贴图用的就是《龙虎之拳 2》里客串出场的 GEESE，而且出招的判定、打击感也和其他人不同。是厂商偷懒还是怀旧，相信每个人都会有不同的想法吧。虽然 GEESE 的难度可以变态来形容，但是只要是电脑，总可以找到对付的办法。

系统介绍

本次《NW》的主要特点之一就是 3 个风格迥异的模式，它们分别是：超级取消模式、破防模式、潜在模式。3 个模式的 POWER 颜色也是不同的，分别为红色、粉红色、蓝色。

超级取消模式

[illegible]

模式特点	超级取消：消耗能量珠 1 个，在特定的必杀技／超必杀技中输入必杀技／超必杀技。
典型连技	KING 的跳跃重脚→站立重脚→妄想舞步→妄想踢→落地击→双毒蛇击。

破防模式

[illegible]

模式特点	及时防御：在对手的攻击接触到角色的瞬间防御，然后防御的硬直变短；破防攻击：消耗能量珠 1 个，正转 +CD 同时按，防御不能。
典型打法	对方跳跃攻击、我方指令投角色及时防御，重拳、指令投。大门五郎破防攻击、前冲（视距离而定）、头上拂、超受身、地雷震。

潜在模式

[illegible]

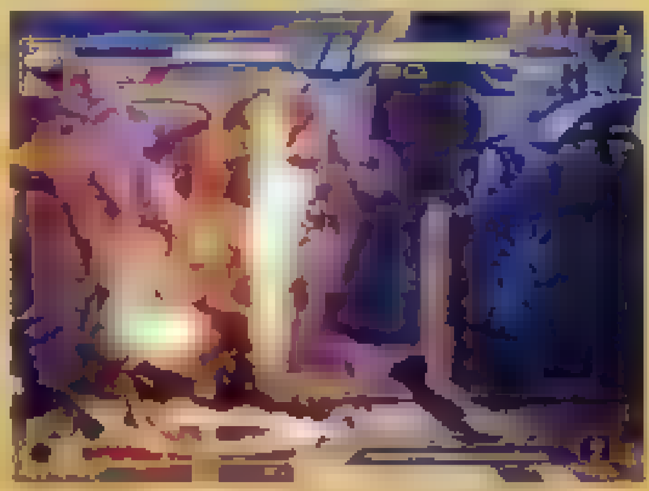
模式特点	体力 1/4 以下可以使用 MAX 和 MAX2（隐藏超杀），POWER 槽自动补充、使用必杀技、打中或被对手打中的恢复速度会加快，不能回避，但可以受身。
典型打法	RYO 跳跃重脚、站立重拳、天地霸煌拳、跳跃重脚、站立重拳、飞燕疾风脚。

HEAT 状态

系统特点	对应新的按键 E，发动后角色全身闪现红色，攻击力上升！但是同时体力会慢慢减少，再按一次 E 键可解除。被对手打中（包括防御）以及体力剩下 1/4 时自动解除。因为在攻击对手的同时自己的体力也在减少，所以适合在对手露出较大破绽时配合威力大连击数少的连续技使用。一个比较搞笑的例子是山崎龙二 HEAT 状态发动、射杀，然后只看到双方一起减体力，结果射杀结束时双方损失的体力差不多。潜在模式则可以在体力不多时利用 HEAT 状态使用 MAX2。
典型打法	K' 热板机第二形对空成功、HEAT 状态发动、热动。

游戏系统

由于 UCG 已经连续两期对《CFJ》的系统做了介绍，这里就不加赘述，仅仅向大家讲述一些本作的特点。《CFJ》集合了五个游戏中的人物，在加上原创角色 INGRID 自己的系统，所以《CFJ》总共有 6 个模式。初步感觉《SF Ⅱ》的角色攻击力大、判定强；《SF3.3》有 BLOCKING、EX 必杀技；《SFZ》的 OC；《恶魔战士》有防御不可技；至于《WARZARD》，很遗憾实在谈不上有什么特点……游戏开始后可选择两位角色，角色与模式绑定，对局为三局两胜制。每次出场的角色均须选择（用两个拳键或腿键决定出场人物），也就是说每局都只能用同一个角色。



试玩感受

连技中超杀的取消好象比之前的《CVS2》、《SF3.3》都要难一点，对指令的输入要求更高。《SF3.3》模式中的 BLOCKING 比原《SF3.3》难用些，指令输入时机要求更精确。至于《CVS2》模式，B 成功后的反击时间比原《CVS2》多，可以很从容地回击普通技、必杀或超杀。因为对游戏还比较生疏，感觉游戏人物动作有点僵硬，攻击判定也比较奇怪。也许是 AI 设定得比较低，CPU 战还是能够轻松应对的。游戏进行途中，原创角色 INGRID 会乱入（乱入条件尚不明确），反正突然看到一道天使般的光芒就说明她来了，而且和她对战时的 BGM 是一首相当好听的歌（笔者第一次打的时候就因为太注意那首歌而不小心输了），大家有机会的话可以留意一下。BOSS 是《恶魔战士》里的 PYRON，就是那个浑身是火的怪物。据说有隐藏 BOSS 真・豪鬼（GOUKI 一定在偷笑），不过因为不知道乱入条件，至今尚未一见。

第一印象

不知道是巧合还是故意，这次《CAPCOM FIGHTING JAM》（以下简称《CFJ》）的 LOGO 似乎和《格斗之王 NEO WAVE》是同一种风格：蓝底红字。选人画面相当简洁，来自“五湖四海”的角色们组成了一个“人”的形状。游戏背景全 2D，感觉比较粗糙。角色制作上明显偷懒，很多都是延用了以前的造型，包括胜利姿势和大部分的动作。但是据说这是因为目前的筐体并不是原装的关系，如果是对应逐行扫描的话，画面将会有质的变化。本作的音乐相当出色！说实话，现在能引起玩家注意的街机音乐是越来越少了……

特别礼物

通关以后每个人都有一组图片，这里特别为大家放上天真烂漫的樱。不得不说一句：“森气楼的画看着就是顺眼。”相信《CFJ》亦是一如既往的博大精深，希望这次的试玩报告能让大家对《CFJ》有一个初步的了解，希望 Capcom 带给我们的这一款格斗新作能够为大家的业余生活增添乐趣。电子竞技场将会对格斗游戏给予一如既往的关注，请大家期待电子竞技场日后对《CFJ》的后续报道。

©Sammy/©SNK PLAYMORE ※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社 SNK プレイモアの登録商標です。
©CAPCOM CO.,LTD
©CAPCOM U S A.,INC.2004 ALL RIGHTS RESERVED

www.plumbook.cn

机动战士高达SEED Destiny 初期报道

Cosmic Era 72，地球与Plant之间历时一年半的战争终于在雅金·杜维宇域的战斗中迎来了终结。经过双方同意，在过去的悲剧发生地尤尼奥斯七号上缔结的条约成为了双方今后相互理解努力追求和平的誓言，世界也再次开始走向了安定。但是，不安定的火种依然在暗中闪亮着……

2003年9月，《机动战士高达SEED》宣告完结，并包揽了当年日本格兰披治大奖的所有奖项。同年10月，《钢之炼金术师》开始播映。

2004年9月，《钢之炼金术师》宣告完结，并包揽了当年日本格兰披治大奖的所有奖项。同年10月，《机动战士高达SEED Destiny》开始播映。

那么，明年10月又该有什么出现呢？难道会是《钢炼2》？《钢之炼金术师》的结尾本来就埋下了不少伏笔，也许Square Enix本来也是这么打算的。不过，这次《Destiny》不会又把大奖全部包揽吧？这哥俩还让不让别的动画活了。

不管怎样，受欢迎就是硬道理，比起当年的《新机动战记高达W》，《SEED》在商业化上更上了一层台阶，并且获得了《高达》史上前所未有的众多女性拥趸的狂热支持，既然名利双收了，那续集的问世实际上也在情理之中。截止到11月6号为止，《Destiny》已经播放了四集，下面就让我们简单地介绍一下前四集的内容。然后，就是华丽的伴读及大预测的开始！

PHASE 1 愤怒之瞳

C.E.71年，在侵攻奥布战争中，出生于奥布的少年飞鸟真在战火中失去了父母和妹妹，他惟一的宝物，便是妹妹玛尤留下来的那部手机。怀着对奥布首相阿斯哈家的愤怒，真来到了PLANT加入了扎夫特军。并且被基尔巴特·狄兰达尔（新任PLANT最高评议会议长，目前PLANT的领导人）看中而成为了脉动高达的驾驶员。

C.E.73年10月，继承父亲遗志成为奥布新首相的卡嘉莉·阿斯哈与化名为阿雷克斯守护在其身旁的阿斯兰·萨拉一同来到了建立于L4的扎夫特新加工厂阿莫利文，准备与狄兰达尔进行秘密会谈。

但就在此时，警报声鸣响在了阿莫利文的上空。

在新战舰密涅瓦的下水仪式前夕，阿莫利文遭到了一个不明身分的人的袭击，而当看到他们趁乱夺走的那三架机体时，卡嘉莉和阿斯兰几乎不敢相信自己的眼睛。

毫无疑问，那种形态就是高达，并且是他们从未见过的新型号。

为了保护受伤的卡嘉莉，阿斯兰登上了最近的一台扎古与三台高达——CHAOS、ABYSS、GAIA展开了战斗，而在危急的瞬间，另一台高达切入到了双方的战火之间。

那是由飞鸟真驾驶的新型MS，也是目前扎夫特的最强战力——脉动高达。

投身于扎夫特的男子和舍弃了扎夫特的男子。在二人之路交错的地方，故事开始了……

PHASE 2 唤来战争之物

在脉动高达与CHAOS、ABYSS、GAIA激战正酣时，这次高达强夺行动的司令官——地球联合军特殊部队上校尼奥·罗亚诺克及其母舰“BogeyOne”也对阿莫利文展开了闪电般的袭击。数分钟内，反应不及的扎夫特护卫舰队便遭到了沉重的打击，而港口也被破坏得不成样子。

按照预定的计划，抢夺高达的三人小队——丝黛拉、斯汀格、奥卢击破了PLANT的外壁逃到了宇宙空间中。为了追击他们，飞鸟真驾驶着脉动高达与驾驶着MA的好友雷也来到了PLANT外面，而在那个漆黑的空间中静静等待着他们的，则是尼奥驾驶的MA“EXZAS”。

面对突如其来的变故，密涅瓦舰长塔里娅果断地下达了命令，就这样，还未举行下水仪式的密涅瓦的第一次战斗便在宇宙空间内展开了。而在舰内的除了舰上的成员外还有议长狄兰达尔，以及被收容进舰内的卡嘉莉与阿斯兰。

PHASE 3 预兆的炮火

在宇宙空间内，四台高达间的战斗越来越激烈，而密涅瓦也为了不让敌方夺走那三台高达而展开了攻击。一番激战后，CHAOS、ABYSS、GAIA成功地脱离了战场，在塔里娅的命令下，密涅瓦开始了对BogeyOne的追击。

在得知卡嘉莉也来到了密涅瓦之后，狄兰达尔邀请奥布的现任首相与阿斯兰参观这艘战舰，而当来到MS甲板后，卡嘉莉看到了数架扎夫特的主力战斗用扎古。曾亲自体会到上次战争给人类带来的痛苦的她质问议长为何在签署停战协议后依然要生产这些兵器以及强大的高达，但打断她的，却是甲板下一个少年愤怒的话语。

“说漂亮话不愧是阿斯哈家的看家本领啊……”飞鸟真抬过头来，愤怒地抬头看着甲板上的卡嘉莉。而女孩也被他的气势所慑，一时说不出话来。

打破这种僵局的，是从舰桥内传来的已追踪到敌舰的广播。狄兰达尔邀请两位来自奥布的客人来到了舰桥上，而在追击开始后，他望着面前的宇宙说出了下面的话语。

“BogeyOne吗？那艘船真正的名称究竟是什么呢？名称是其存在的表现，但如果那是假的话，其存在本身也是虚假……”

狄兰达尔扭过头来望向阿斯兰，嘴角露出了一丝笑容，“会是这样吗？阿雷克斯……不，阿斯兰·萨拉君……”

PHASE 4 星屑的战场

在捕捉到高达强夺部队的踪影后，真、雷以及露娜玛丽亚等人驾驶MS或出击了。但等阿斯兰察觉到那只是敌人放出的诱饵时已经晚了，密涅瓦遭到了敌方的集中攻击，而真等人也陷入了与那三架机体的苦战而无法回来增援。在千钧一发之际，塔里娅接受了阿斯兰的建议，以单侧引擎全发动的危险战术摆脱了困境，并在同时对敌舰造成了伤害。在明白计划失败后，尼奥下达了全军撤退的命令。

战斗结束后，舰内的人都非常感谢帮助他们脱困的阿斯兰，并向这位前次大战中的英雄表达了自己的敬仰之情，但少年的头脑中却始终无法忘记刚才舰桥内的那幕情景，此时前次战斗中死难者们的身影又一次浮现在了他的眼前。

是夜，在经历了一场惊心动魄的战斗后，密涅瓦的众人都进入了睡梦中，而在飞鸟真的房间内。有着红色瞳孔的少年默默地打开了那个粉红色的手机，那女孩的声音又一次从中传了出来。

“喂喂，我是玛尤。对不起，玛尤现在不能接电话，一会儿再联络吧，请在信号音后留名……”

听着妹妹那熟悉的声音，真的泪水不禁悄悄划落

《Destiny》杂谈风点

1.存在感薄弱的主角

虽然说“主角只是配角的配衬”这种做法在日式动漫中已是司空见惯的了，但像飞鸟真同学这样没什么表现的主角还真是少见。本来像这种充满愤怒的人物塑造起来应该是不难的，但相信第一集中真留给我们最深印象的镜头便是那著名的“袭胸”事件，至于第二集的他压根就像个闹别扭的小屁孩，而第四集大发神威的则成了上次大战的英雄阿斯兰……如果不是官方有设定的话，相信大部分人都会把出镜率远高于他的阿斯兰当成《Destiny》的主角，不过，第四集结尾的手机事件倒是比较煽情，大概会令一帮富有同情心的少女生给其加点感情分吧。

2.被怨念缠身的宿命（Destiny）

10月9日，《Destiny》第一集开始播放，就在同时，一场近年来罕见的强台风袭击了日本岛。

10月23日，《Destiny》第二集开始播放，但就在其放映了不到11分37秒后，电视台便被迫停止了播映，因为下午5点56分左右，日本北部发生了一次里氏6.8级的强地震，虽然这次地震的震中在日本新泻县，但位于新泻县东南160英里的东京都有较强震感，而东京高楼也摇晃了将近一分钟，正因为此，电视台才不得不中止放映而播放地震情报，并将第三集改在10月30日播出。而就在第三集播放前两天，横扫日本列岛的23号台风“蝎虎”终于离开了日本本土，据不完全统计，此次强台风已造成日本各地56人死亡，28人失踪，300多人受伤。

面对此情此景，我们不得不在心底默默地祈祷。现在只放了四集就出了这么多事，那以后究竟会怎样呢？海啸？火山爆发？洪水？世界毁灭？

上天保佑……

3.地球军新三小强

比起前作屡战屡败、屡败屡战的三位前辈来，这次的丝黛拉、斯汀格、奥卢似乎强了不少，MS战先不说，光是第一集那场高达抢夺行动就足以令人瞠目结舌了。按照某网友的话来说，斯汀格手拿双枪，大概是从《光环2》中获得的灵感，奥卢也是手拿双枪，但那一举一动分明就是抓从于《黑客帝国》中的救世主尼奥，至于“胸怀宽广”的丝黛拉枪剑并用，举手投足就如同闲庭信步一般，不用说了，她一定是《鬼泣》中但丁大人的FAN呀！

4.合体无敌

家有家法，行有行规。早在洪荒时代正邪两方便签订了一项条约，当一方进行变身、合体、特大绝技等一切华丽行动的时候，即使露出再大的破绽另一方也不得进行偷袭，只能等其摆完POSE再开始强打精神进行搏杀。双方本着互信互利的原则，友好而坚决地将这项条约执行了数百万年，而在《Destiny》中，虽然三小强早就守在密涅瓦号外面等着飞鸟真开着脉动高达出来，可当看到那家伙非要跑到外面才开始不紧不慢地进行合体时，他们也只能干瞪着眼而一动都不敢动，人生最郁闷之事莫过于此啊……

5.阿斯兰：男性的死敌

在《SEED》中，大和吉良可算是所有男性想杀之而后快的典型了。这家伙不但夺走了朋友的女友、更好的朋友的未婚妻，甚至连自己的妹妹都差点不放过。而在《Destiny》中，深受吉良之害的阿斯兰似乎也有成为他的趋势。看看片头动画中的这一幕场景吧，看来这家伙距离成为单身男性眼中钉肉中刺的日子也不远了。再看看那所谓的主角飞鸟真，好像和他有戏的只有那位有点神经质的丝黛拉小姐。真，认命吧，这就是人生啊……

6.扎夫特：男性的圣地

"如果你要当兵的话，扎夫特便是你的最佳选择。"

CE 73年，这句话已经传遍了整个宇宙，成为了全人类的共识。不仅是因为其男性军服比起地球军来要帅气得多，更重要的是……还是女性机师军服的款式……

超短裙！长统袜！再加上扎夫特那千娇百媚的女兵，扎夫特军绝对是所有男人的梦想之地呀。在其中，密涅瓦上的露娜玛丽亚和美玲这姐妹俩更是军中将士垂涎已久的军花。前者甫一登场便获得了极高的人气，并一举成为了《NEWTYPE》女性排行榜的第六名，而后者在可爱方面则比姐姐更胜一筹。反观地球军，似乎能对男性造成杀伤力的也只有胸怀宽广的丝黛拉一人了…

7.这就叫商业化

相信很多看过前作的朋友直到现在还会对《SEED》最后几集那频繁出现的同样的画面记忆犹新吧。制作方偶尔偷懒其实也无可厚非，但像那次就闹得太过分了些。而在《Destiny》中，仅仅播放了几集，SUNRISE就故态复萌了，不过这次的手法则有些差别……啥都别说了，看看下面这两组图大家就明白了，上排三张图来自于《Destiny》的第三集，而下排的三张则来自于《SEED》的第50集。

流言坊

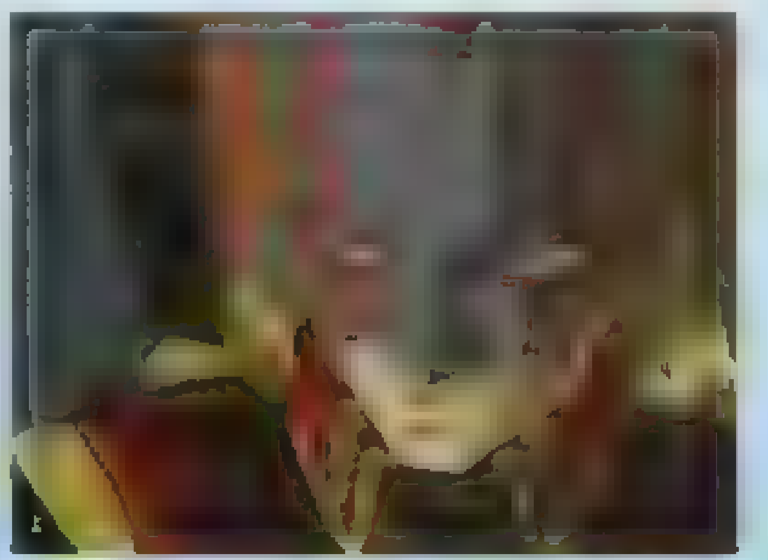
1.拉克丝克隆计划

如果大家仔细看一下片尾的话便会发现，在片尾中，所有的人物都只是露了一次面，但只有拉克丝不同。为何我们在片尾会看到两个拉克丝呢？许多人对此都产生了疑问。这时，让我们回到片头动画中来，在这里拉克丝也有着两种样子，请仔细看一下躲在阿斯兰身后的拉克丝并对比一下与吉良对望的拉克丝，两者的表情及眼神完全不同。因此有人便作出了这样一个预测：拉克丝遭到了克隆，而那个克隆的拉克丝，必定将会对阿斯兰产生一定的影响。至于此猜测是否会成为现实，还是让我们拭目以待。

2.面具复面具，面具何其多

夏亚给高达世界带来的最大影响，并非是其想推动行星撞地球。虽然之后也有不少人效仿这项计划，但他最大的贡献，则是让这世界喜欢戴面具耍酷的家伙泛滥了起来。《高达W》、《高达X》、《高达V》、《高达F91》、《高达SEED》，现在，《Destiny》中也不能免俗地出现了一个。

关于这位尼奥先生，许多人都已经将其认定为是前作中的穆了，虽然其在前作中看来已死于非命，但最近推出的《机动战士高达SEED总篇集》的完结篇《鸣动的宇宙》却让人们产生了怀疑。在TV版动画的第49集中，穆在大天使号的主炮轰鸣下战死，而他的头盔也随着攻击高达的碎片漂浮在了宇宙中，而在《鸣动的宇宙》中，我们惊奇地发现，虽然还是相同的画面，但那个头盔却不知为何不翼而飞了。另外尼奥的声优与穆一样也是子安武人，这不能不让人想到些什么。



此外，雷与尼奥的关系也颇值得推敲，前作中穆与克鲁泽才会发生的心灵感应也发生在了两人的身上。值得一提的是，雷的声优是关俊彦，在前作中他所配的角色则是……克鲁泽。难道这回是父子错位了不成……

3.女王复活？

丝黛拉·露茜，这便是新三小强中惟一的女性的名字，而从官方的设定来看，她很有可能会成为真的恋人。不过，这个女孩的身上似乎还隐藏着更大的秘密……

"那么，你就去死吧。"

当从奥卢口中听到"死"这个字时，丝黛拉似乎陷入了极大的恐惧中；而在战场上她那狂热的样子也不像是因为好战，更像是……因为害怕死亡而采取的疯狂的自卫行动。这两点与《SEED》中芙蕾何其相似！而另一个证据虽然看起来有些牵强，但也足以令人对此心生疑惑了…

芙蕾·阿尔斯塔，英文名为Flay Alster。

丝黛拉·露茜，英文名为Stellar Loussier。

看起来没什么关系是吗？那么，就请将Alster这七个字母重新排列组合一下吧

Stellar由此而生。

如果没有猜错的话，丝黛拉应该是芙蕾的克隆人（或者是其他什么技术，反正和芙蕾有关系就是了），不过就算不是的话，本人也不承担任何法律责任……

动漫情报站 FAN EXPRESS

手冢治虫遗作《孙悟空》北京首发

10月28日上午，根据手冢治虫的漫画《我的孙悟空》改编的剧场版动画《孙悟空》在北京举行了EVD高清晰碟片首发式。而这，也是全球第一部EVD高清动画。

《我的孙悟空》这部漫画是手冢先生于1952年时便开始进行连载的，而动画版之所以要选择在这个时间在中国举行全球首发式，除了因为今年是猴年之外还有着另外一个原因——11月3日，正是中国动画始祖万籁鸣的祭日……

"万先生是手冢先生最尊敬和佩服的人。很多人认为手冢先生受迪斯尼动画的影响比较大，实际上，他受中国动画，尤其是万先生动画的影响更早，也更深远些。"

在全球首发式上，手冢动画制作有限公司的总裁松谷孝征在接受采访时这样说道。

实际上，正是因为在中学时代观看了由万籁鸣兄弟制作的动画片《铁扇公主》，手冢先生才会走上了漫画这条道路。1988年，手冢治虫特地来到中国拜访了已是古稀之年的万籁鸣，而在第二年，他完成了自己人生中最后一部动画片——《我的孙悟空》的草案。

"在拜访万先生之后，他已经知道自己将不久于人世，完成《我的孙悟空》，是在去世之前用作品和万先生打个招呼，告诉万先生'我去了'。"

2003年，为纪念阿童木诞生50周年，手冢公司推出了这部手冢先生倾注了特殊感情的动画片《我的孙悟空》。而在今年，恰恰在万籁鸣忌日前，孙悟空回到了中国，代手冢治虫向万籁鸣致以了最高的敬意……

《异度传说》动画版即将播映

相信对这部作品，我们已经不需要太多的介绍了。而在明年1月，《异度传说》的TV动画版也将在日本开始放映。动画版将以紫苑为主人公，以她的视角来展开故事，不过剧情是仅限于《权力意志》还是也包括《善恶的彼岸》，或者干脆是原创剧情，目前还不得而知。动画版的人设是结城信辉，而作曲则是负责"《信长之野望》系列"音乐工作的山下康介，《异度传说》的FANS可千万不要错过哦。

《火影忍者》第一部宣告完结

11月9日，岸本齐史迎来了自己的30岁生日，而就在那前几天，在连载了5年的时间后，《火影忍者》漫画的第一部也在《少年跳跃》上拉下了帷幕。虽然第二部何时登场目前还不得而知，不过《火影》的FANS也不用着急，因为紧接着开始连载，将是以人气极高的卡卡西老师为主角的外传故事。

《超人特攻队》北美公映

距离"超人"克里斯托夫·里夫去世不到一个月，迪斯尼推出了2004年的重头动画片《超人特攻队》，影片将于11月5日在北美上映。该片是皮克斯继《海底总动员》后与迪斯尼合作的第六部作品，也是其涉足动画领域以来第一部以人类角色为主角的影片。

三大改编漫画即将开始连载

《光明力量》虽然还未发售，不过根据游戏改编的同名漫画即将在明年初开始连载，而《机动战士高达SEED DESTINY》的漫画同样也将于明年初登场。此外，在52集的动画版开始播映后，《红侠乔伊》还将会推出漫画版，喜欢这三部作品的朋友请密切关注我们的后续报道。

自由谈 PLAYERS' FORUM

胜负师：11月1日，《BIO4》PS2移植决定消息传出，立即在各大论坛掀起轩然大波。刹那间，哀嚎遍野、怒骂一片，Capcom在不少玩家心目中的诚信度大损，与当年的“维罗尼卡事件”相比有过之而无不及。不过，每个商业决定均有它背后的原因，我们一起来看看在网络上十分活跃的lain007如何看待“生化4移植事件”吧。（文中主要观点只代表作者个人意见）另有一篇NGC滑雪游戏的赏析，由于我们对于此类作品介绍较少，大家也可以通过此文加以了解。

红杏出墙——乱侃《BIO4》移植PS2事件

文 lain007

如今这个世界上，值得大惊小怪的花边新闻数不胜数。总统外遇、影星怀孕、高官豪赌……好似腹中之气，臭一阵也就散了。由于各色人种不同国籍不同阶级的人都免不了有这样的生理需要。因此，今天在游戏界里出现“《BIO4》向PS2投怀送抱”这样的新闻，也自然引起了不少人的肠胃不适，从而使大规模口角的臭气迅速熏天。有屁总是要放的，不放，还能是有血有肉身体健康的人类吗？如果您认为我写得狗屁不通，那权且原谅我的生理需要好了。

NGC玩家该以何种心态看待《BIO4》的移植

《BIO4》移植PS2了，GC版独占《BIO》正统续作的时代划上了句号。这很好，好得很，如同司徒雷登(三上真司)走了，白皮书来了，一样值得庆祝。而我认为，在这样的时刻，尤其要欢腾的人不是PS2的玩家，反倒应该是NGC玩家。为什么呢？听我细细道来，便会悟得其中的道理。

PS2版《BIO4》公布当天，我看到不少任天堂FANS在网上捶胸顿足破口大骂Capcom失信于人，真是怨气冲天。其实有什么大不了的事儿呢？什么事儿竟能让面对恐怖僵尸尚能面无惧色的玩家们惊诧万分，甚至用上了不雅之词？如果说大骂“汉奸走狗”尚能让我们如此失态倒也情有可原，可我们跟老师家长领导们说，是为了一个电子游戏移植了PS2就骂街了，甚至还为此跟其他玩家发生了口角，是不是有些精力过盛了呢？

“天要下雨娘要嫁人！”更何况区区一个游戏，NGC玩家还有什么放不下的？面对Capcom背信的商业行为，难道还要学习中超联赛来个“罢玩”吗？当然不，要知道，C社已经不是第一次打自己的嘴巴了，SEGA玩家几年前就领教过他们“保证《维罗尼卡》DC独占”这样的诺言，从中真正体会了“没有永远的独占，只有永远的利益”这样金子般灿烂的真理。而曾经拥有过DC的玩家如今不是仍旧在Capcom的游戏中痛并快乐着吗？

这个世界上，该属于我们的就是我们的，比如PS2主机就铁定没有《萨尔达传说》和《马里奥》。不该让人独占的，也不必强求。要通过这件事情明白，无论是“独占”还是“分享”都是一种浪漫。因为最能打动人心的故事往往是悲剧，悲剧就是“不完美”的“美”。倘若您不愿意与PS2玩家分享《BIO》，那就将《BIO4》出走的悲剧当成是“月光下、小河边的分离。”告诉自己，只要“她”能幸福，又何必独占呢。喜欢一个人，不一定要留她在身边啊……

孔子曰：“不知命无以为君子。”我们有了今天玩游戏的幸福生活，便要先尽仁义，成为君子。而君子要有肚量，自然不能过于怨恨Capcom为了生存发展作出合法的经营调整。又曰：“死生有命，富贵在天。君子敬而无失，与人恭而有礼。四海之内皆兄弟也。”所以，要以平常心待人接物，即使是部分不同机种的玩家出言不逊冷嘲热讽，也应该将他们当成游戏圈的兄弟看待。佛曰：“我不入地狱谁入地狱？”；新约《马太福音》第五章说：“有人打你的右脸，连左脸也转过来由他打。”决不能因为一款游戏影响了玩家间的团结友爱。所谓知足者长乐，我们还在乎与人分享一款游戏吗？

《BIO4》的移植能让各位学习到“玩家之间的宽容”，甚至成为一个君子，不正是我们的幸福所在吗？

《BIO4》演了一出空城计

欧洲绅士曾有决斗的风俗，为了荣誉，可以拔枪互射。有时候你我都应该像海明威一样参与公平道德的理论决斗(在生活中，玩家之间的论战也应该有礼有节，而不是出口伤人)。但是，也要看为什么样的荣誉而战。决斗固然是可以超越眼前物质代价的，可这个代价往往又被人高估。今天我们的玩家朋友为了《BIO4》而争来吵去，却颇有些中“空城计”的味道。

所谓的“空城计”就是指：《BIO4》通过“形象透支”赢得部分消费者的信任。像《BIO》这种处于“大作优越期”多年的作品，一旦推出，就算素质差点，也会迷惑住部分玩家。这与某些名导演虽然拍出烂片，但是还有相当一部分不懂装懂的影迷为其鼓躁是一个道理。这类“虚高”的泡沫形象很容易成为“《BIO》系列”发展道路上的地雷。经过一段时间的市场冲刷，说不定连最忠诚的玩家也不会给它留什么情面了。

说《BIO4》的价值被玩家高估，您可能要跟我急，可急什么呢？您倒是说说，《BIO4》除了画面有点提升以外，还有什么可以值得称道的？“《BIO》系列”最初还有其开创性，但是历经数代几乎毫无新意。靠僵尸吓人的那套把戏早就不灵了，现在还能被那样的僵尸吓到，只可能是那些刚刚知道游戏为何物的小朋友。凭画面？老实说，《BIO4》的画面水准在习惯了Xbox的玩家眼中的确稀疏平常。我都不好意思拿它在小侄女刚买的高端PC前边现，会被不知道“游戏性”为何物的小女生鄙视的哟。

剧情？“《BIO》系列”刚开始还有点硬科幻的感觉，可后来一瞧，《维罗尼卡》的女BOSSアレクシア烈火焚身，还能以超自然的力量将自己的鲜血当烟火玩，实在是越做越玄。您要说我吹毛求疵吧，请问就算是T病毒比较白痴，它能让自己寄生的母体自燃吗？火焰是所有生命体都畏惧的天敌，用毒用酸还说得过去，用火？它是“法西斯神风队”的后代吗？要玩超能力，干脆改成魔幻类的《我和僵尸有个约会》好了。

您非要说《BIO4》一定会有变革的。变的是什么革呢？（皮革？人造革？）我看无非借鉴了其他一些游戏。请看看试玩版以及预告片中出现的那些噱头，遇上机关或敌人的偷袭按键闪避，这是《莎木》吗？再瞧，男女主角都可以在后期由玩家操作，多线性推进剧情，这在如今也不新鲜，《红蝶》就是个

©CAPCOM CO.,LTD.2005 ALL RIGHTS RESERVED. ©2004 Nintendo

不错的例子。就算是角色间的协力攻击也没有脱开《鬼武者3》的框架。再看之后里昂用狙击步枪掩护MM的场面更是再熟悉不过了，《MGS2》可是神作啊！惟一新鲜的地方倒是一眼就能发现，游戏视角变了，可变得不上不下不高不低。主角半截身体露在画面当中，这样的视角很难发现身后的敌人。如此不方便的视角到底是创新，还是倒退？

您要反驳说融合其他游戏的成功要素是一种美，我也不奇怪，但融合并不代表创新，只是借现有的逻辑充数罢了。以《BIO》这样的大作身分，不应该只会跟着其他游戏"融合"吧？试玩版与宣传预告虽不能完整体现《BIO4》的全貌，但如果真有什么大的改进，相信精于造势的商家也会露出冰山一角，给玩家们一个养眼期待的机会吧。可事实是，的确看不出有什么惊喜。"《BIO》系列"理应卫冕，增加"创新"的砝码。三上真司的下台，个人看不是出于他高昂地宣告："PS2质量低下，《BIO》NGC独占。"而是这家伙已经江郎才尽却还要喷口水，自然要被市场无情地得而诛之了。

下一轮主机大战的开端

中国民间有"一女不侍二夫"的说法，如今虽说妇女改嫁是法律保障的自由，可犯了重婚罪就是《BIO4》的不对了。说好了只会从一而终，可《BIO4》这位准新娘竟然在尚未过门之际就宣布："明年又要跟PS2订婚了！"相信《BIO4》的"红杏出墙"定会令任天堂这位准新郎气得吐出几两血来。(唐伯虎："吐血？小弟佩服，佩服！")

Capcom的这种行径激起了广大玩家群众，尤其是国内NGC拥有者的愤慨。刚刚跟一位在日留学的朋友聊起此事，相对而言，好像日本玩家的反应却没有隔岸观火的中国玩家那般激烈。很显然，国内某些NGC玩家的愤怒已经超越了游戏本身，而上升到个人感情的高度，却没有具体分析Capcom的目的与初衷何在。

Capcom不顾任天堂的利益，在NGC《BIO4》发售前就悍然宣布将其移植PS2，并且日期恰巧定在11月1日(为什么不是2号3号呢？)，明显是早有预谋的。此举将会极大损害C社与任天堂的合作关系，Capcom敢冒这样的大不

为，决不仅仅是为了提高《BIO4》的销量所为。试想，就算任天堂的NGC游戏销量很难达到C社的需求，却还有GBA与NDS这两块肥沃土地可供C社创收，Capcom会为了两三款游戏的销量而破坏与任天堂长期的亲密关系吗？因此，不少玩家在讨论《BIO4》的"PS2版能否卖得比NGC版还多"、"PS2版的销量会有多少"等等就完全陷入误区了。

"兵马未动，粮草先行。"Capcom正是有了强有力的后勤保障，有信心抛开NDS并无视任天堂下一代主机继续发展，才敢于在NGC版《BIO4》发售前就宣布PS2版的计划。我个人理解为，C社与SONY在幕后达成了一笔重大的交易，这笔交易将在未来三年内，使C社于业内竞争中占有很大的先机。是的，SONY就是Capcom的后勤部长，而它提供的，是Capcom为PS2的后续机种以及PSP开发游戏的优先权，与较之其他厂商更优厚的权利金。

纵观当下主机市场，能真正称之为"世界性主机"的惟有SONY的"PS系列"一家。Xbox只在欧美地区有一定斩获，而任天堂的NGC销量只能算是差强人意，其后继机种又无法与PS3、Xbox2同期推出。好比接力赛跑，任天堂的赛手在下一轮主机大战中将是最后冲刺的一个，期间会有一至两年的硬件空白期。如果继续干等着任天堂的接力棒，一定会跑在最后一个。而"《BIO》系列"一代不及一代的销量已经使这个曾经经典的游戏走入了低谷。《BIO》的正统继作假如不在"PS系列"主机上重获人气，那么，待到PS3发售之际，广大的PS系用户就很容易将《BIO》淡忘。

我们可以想象PS3发售之后，Capcom才在PS3推出所谓的《BIO5》，不是铁杆的大众消费者便会在心理上形成一个坏印象。《BIO4》都没玩过，就直接跳到了5代，好似一个断代工程，游戏情节与人气上都缺乏铺垫。这方面有一个负面的例子，那就是SEGA。SEGA在PS2上发售的游戏销量一直不好，相当一部分原因就是"没有形成固定的SEGA消费群体。"试问一个从没玩过《樱大战》的消费者会热衷于《樱大战》继作吗？一个连"结城晶"是谁都不知道的人会去买《VR战士》的RPG吗？所以，SEGA仍是惨淡的(我看最近发售的《光明之泪》也够呛)。而这方面做得好的就属Square Enix了，SE的《FF》与《DQ》两大系列一直以来就是注重培养消费群体的游戏(《FF Ⅶ》虽然突然转移了阵地，但划时代的画面已经能吸引不少大众玩家的目光了)。从日本人的性格分析来看，他们也最认同"群众基础"，《FF》与《DQ》对他们而言是既怀旧又时尚的大众消费。群众基础不是一天两天能养成的，至少要经历一段时期。Capcom要想在PS3上抢得先机，就必须早作安排。如果您不能理解这样的理论，那么看看张艺谋电影在国内的炒作热卖就不难理解，什么才是有群众基础下的消费狂热了。如果不是出于张艺谋品牌长期以来在国内妇孺皆知的知名度，我们还会轻易上第二次当吗？(什么？您没骂过《十面埋伏》？那您落伍了……)

"《BIO》系列"的确在PS时代培养了一批拥趸，但是PS游戏机的消费人群定位于大众，而非玩游戏上瘾的铁杆，他们玩游戏的时候是间断的、有限的，不可能等待太久。因而，如果不紧紧抓住这群曾经购买《BIO》或从未买过《BIO》的消费者，其注意力必然转移，并将有限的游戏时间花在新的系列或没有断代的游戏系列上。以往的《BIO》故事都是有连续性的，比如《BIO》1代的女主角Jill Valentine也是《BIO3》的女主角，铁血小强Wesker Albert在1代"身亡"后又跑到《维罗尼卡》中继续秀他的墨镜……假如《BIO4》不在PS2上出现，那么《BIO》的故事在PS主机系列上将不会有连贯性可言，势必会削弱大众玩家的热情。

《逃出生天》尽管是系列的非正统作品，或许仅仅是C社的一个尝试，但是网络版《BIO》在PS2上却取得了出人意料的成功，美日版销量加起来已经突破了90万份之多。Capcom意识到，PS2的消费人群比NGC的消费人群更能接受《BIO》的风格。虽然不想重谈任天堂游戏机的"低龄向"，但是您不能否认相对于PS和Xbox，任天堂的"全年龄"游戏的确比较多。僵尸还是比较适合在黑色的主机上出现……于是，在为了赶在PS3发售前就赢得消费群体，抢走大众的关注目光，《BIO4》必然要红杏出墙，红杏不出来，就要被时代的高墙所埋没！而从以上的分析再结合PS3向下兼容PS2的能力，不难得出一个惊人的结论。我敢预言："《BIO5》将在PS3发售后一年半内推出，并成为PS3发展期的重要第三方大作！"

《BIO4》移植PS2的真正意图并不是Capcom为了蝇头小利的权宜之计，而是具有战略价值的全面倒戈。《BIO5》才是Capcom重振"《BIO》系列"的重拳出击，而C社也将弃任天堂的掌机NDS而去，开发具有"连线作战"功能的PSP《BIO》游戏。为了《BIO》的将来，《BIO4》惟有背负这样的"不义"之名，才能力挽狂澜。同时，《BIO4》的移植，标志着下一轮主机大战的开端，很有可能大量的第三方面软件厂商为了未来几年的利益，纷纷效仿C社。如玩友朋友们所说："任天堂可能正处于最危险的时刻！"

就在各位惊叹于《BIO4》移植事件之前，任天堂与Capcom合作开发的GBA游戏《萨尔达传说 神奇的小人帽》发售了。本可继续成就合作佳话的Capcom的突然发难，是否意味着会有更多的第三方厂商与任天堂的背离呢？我们决不愿意看到任天堂在一次次失败的商业较量中逐渐被蚕食。毕竟，那位名叫马里奥的胡子大叔是多少人童年的回忆，大哼起那首"马里奥之歌"时，总会依稀感到一份久违的夹时。最后，愿大叔一路走好……

Perfect White

文 Leny

太阳最美的时候有两个，一个是黄昏的夕阳，金黄色还泛着浓浓的感伤；一个是雪天，满目的银白之间，暖暖的冬日给人无限的关怀。《1080° Avalanche》(以下简称《1080° 》)就是这样一个能在银白色间看到太阳的绝美游戏，难怪欧美玩家予以一致的评价是："It's faster! It's cleaner! "

作为当年N64的滑雪名作《1080° Snowboarding》的正统续作，虽然开发工作交由NST(Nintendo Technology Software Corporation)，但依旧保留了系列优良的操作，无敌的关卡设计和完美的滑雪风情。NST虽然作为任天堂内部的软件商，但其风格和制作特色使其更接近HAL和Intelligent System这样的第二方软件。NST的作品不多，但都评价极高：N64的《山脊赛车64》，GBC的《希特勒复活》，GBA的《马里奥对大金刚》，NGC的《WAVE RACE蓝色风暴》。虽然包括欧美IGN在内的许多游戏网站都对本作落后于N64前作的表现给予了不高的评分，但就笔者个人而言，本作包含了太多创造性的设计方式，使其在同类游戏中具有不可比拟的崇高地位。

1080° 的真正含义是空中转体3周，滑板滑雪运动在借助雪的流畅性和地心引力山体下滑的同时，保留甚至发挥了很多滑板极限运动的空中高难技巧，转体3周就是最具代表性的动作。本作的美版副标题Avalanche(雪崩)最能体现整个游戏的灵魂，比起欧版的"Snowboarding2"和日版的"SilverStorm"，Avalanche显然是最贴合题义的。不过就游戏的关卡设计和宏观角度来说，日版的"SilverStorm"则是对整个Avalanche概念的诠释。

游戏非常大胆地启用了众多摇滚乐作为游戏的BGM，而且这些音乐绝非随便选用，就拿OPENING来说，画面的每一个分镜和动作跟音乐的结合得天衣无缝，你无法想象到底是先有了音乐还是先有画面。更让人不可思议的是，笔者刚接触游戏对于OP表现的如撞车、空中回转这样的动作表示不理解，认为不过是游戏开场的一段噱头，但打穿整个游戏后，惊人的发现所有OP动画完全就是游戏中实际画面的拼合，不禁为制作者这样优异的技术力表示最崇高的敬意。OP启用的音乐《CHOKE》(窒息)来自美国的摇滚乐队CAUTERIZE的专辑《So far from Real》，这是一支由四位儿时兴趣一致的好友组建起来的乐队，主唱Jesse Smith的梦想就是创作出与众不同的音乐。事实证明他做到了。《CHOKE》极富张力的动感节奏将雪的清爽世界和人们内心的欲望淋漓展现，在OPTION中收录了《CHOKE》的现场演唱版。笔者一直都固执地认为NST一定是狂热的摇滚迷，否则像歌词中频繁出现的一些国骂级词汇能通过任天堂严格的软件审查，一定费了很多解释和周旋。ENDING曲目用的是Seether乐队的《Fine Again》，深情悲凉的感觉如同死里逃生的畅快和结束的安详，不过相比之下笔者更喜欢的还是乐队Squidd的诸多曲目，而像FingerEleven、BoySetsFire、B711、SocketZero这些大手笔的乐队收录不得不让人对《1080° 》的音乐由衷赞叹。

无敌的关卡设计与雪崩的完美物理再现是本作最大的特色。《1080° 》的关卡设计贯穿在所有你可以想象到的雪山场景，例如某关在城市间穿梭，其中要经过街头躲避来往的行人，还要在公路上交替躲闪车辆，最后甚至横跨整个度假酒店，而终点处迎接玩家的竟然是一个巨大的MARIO冰雕；再如另一座暴风雪中的城市，在玩家滑雪经过的地方还碰上火车出轨，汽车相撞这样壮烈的场面，真是不得不佩服制作者绝妙的想象力。很多场景表面上看路线一马平川，其实暗藏太多太多的密道，像Crystal Line这关，上下分成至少

6层，任何一条路线都贯通终点，如果不经过反复的推敲根本无法体会该场景的极致。说来游戏中出现的像大雁、松鼠、羚鹿这些动物也绝非装饰，Crystal Line中人字型排列的大雁就是方向的最好指引，笔者也是抵达终点才恍然大悟，原来大雁一直都是空中的导航标。其他还有像冰层突破、索道滑行、引爆炸药……都是让人叹为观止的设计。

雪崩作为游戏的灵魂，与游戏主旋律《CHOKE》结合紧密。三大关卡的最终COURSE都是雪崩为主题的逃脱，White Impulse(白色追袭)、Diamond Fall(钻石瀑布)、Silver Storm(银色风暴)这三个英文标题将雪的苍白和雪崩的惨烈体会致深，用IGN的一句话来形容，就是"Conquer Your Fears"(战胜你的恐惧)。雪崩的概念既是逃亡的概念，一个小小的闪失就会让你命丧黄泉，即使是经验再丰富的滑雪高手都不敢轻易挑战这样大自然的愤怒。网上一位好友对雪崩效果毫不隐讳地大加赞赏："我朋友是个滑雪迷，看了雪崩兴奋地哇哇叫，我都没看到过他玩别的游戏这么失态过。"想象一下，一架直升机将你置于腹地后离去，身后是排山倒海一般阵容冲垮下来的雪崩，配上手柄慌张的震动，没有多想的余地，你惟一能做的就是前进，就是逃命，那种窒息的快感，那种被吞没的恐惧，即使是《BIO》都没有让我如此紧张过。雪崩是成功的，《1080° 》自然也是成功的。

与同样是出类拔萃的滑雪游戏《SSX3》(EA出品)比起来，《1080° 》更注重于物理运动的真实和速度的追求。《SSX3》受瞩目在于它作为一个极限运动所能通过玩家的手柄轻松地做出许多华丽漂亮的特技，《1080° 》也能，但显得简单，因为它很真实，至少你不必企望能在现实生活中做出《SSX3》那样超人一般的动作。《1080° 》的特技你考虑更多的是可行性，一味的展现1080° 甚至1800° 只会让你摔个体无完肤。有人指责本作限制了极限运动无尽的表现力，但笔者更乐于接受这样的方式，毕竟当你战胜竞赛对手，当你漂亮地完成你明天也可以到滑雪场完成的动作时，你会发现一切是那样的真实爽快，而这一切，在其他滑雪游戏中是无法体会的。制作者宣扬的Approach—Jump—Air/Grind的概念显然是成熟的。

最后想说说游戏的日版副标题"银色风暴"，细心的玩家一定会联想到日版NGC主机同时发售的《WAVE 、RACE蓝色风暴》。没错，同样出自NST之手的这两个游戏有着太多的相似之处。《WAVE RACE蓝色风暴》中的加拿大选手Ricky Winterborn便是《1080° 》中的主角，不过两者相隔了7年。同样在《1080° 》里你也能看那到熟悉的赛道Aspen Lake(白杨湖畔)，只不过，在《1080° 》这里是冻结的湖面罢了，暴风雪的效果与蓝色风暴中的暴风雨如出一辙，恶劣天气下极道赛事让人屏息凝神。

这是一个绝佳的游戏，畅怀的音乐、干净流利的银色世界、精彩的关卡、风驰电掣的速度感、还有任天堂所有游戏精确的操作追求……一望无际的白色世界间透下来点点洒在身上的暖暖阳光，Perfect White!

主持人：阿修罗

游风艺苑 GALLERY OF STYLE

投稿须知 形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后。画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件：信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱ga lery@ucg com cn。稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

阿修罗的地狱传言

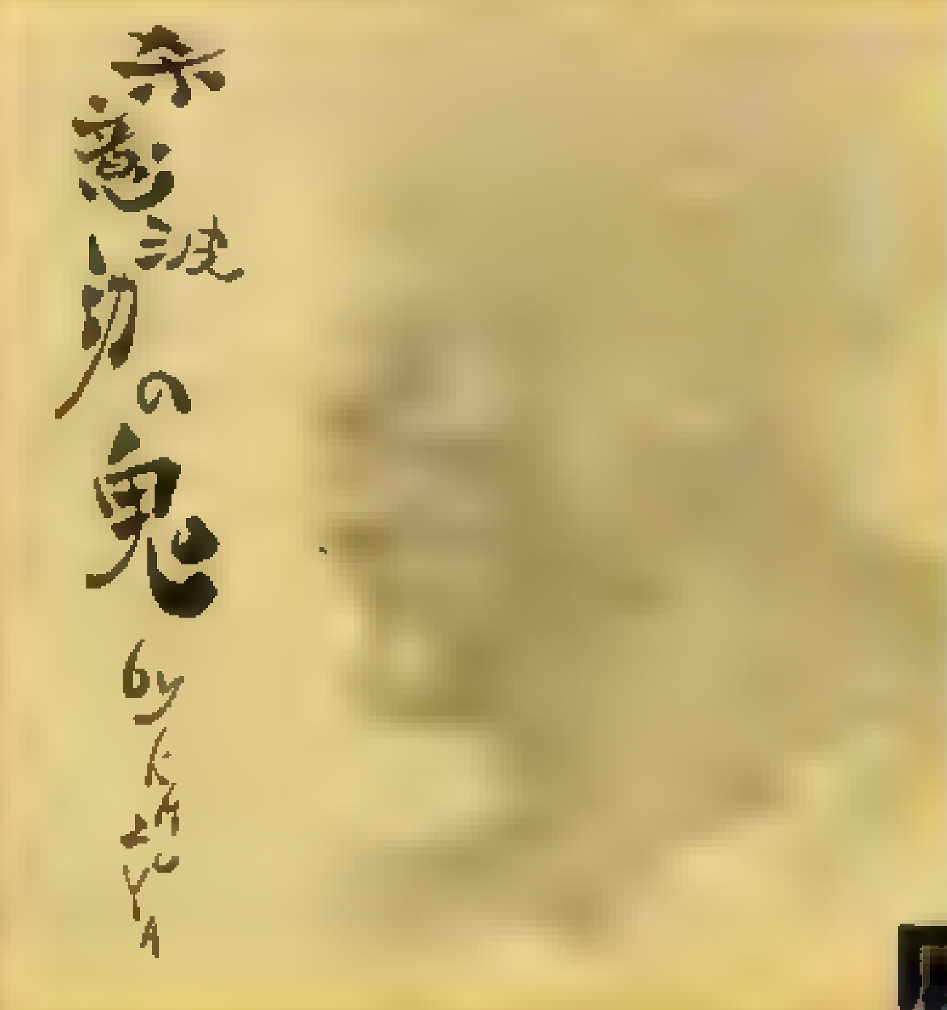
可能是因为最近《鬼泣3》又公布了新情报的关系吧，投稿中与这个游戏相关的作品开始多了起来。除了这次为大家放上的两幅以外，还有多幅不同风格的作品。这里阿修罗也要提醒一下大家，我们的栏目毕竟空间有限。大家还是应该尽量多想一些独特的构思，降低和别人冲突的风险。要不然，一页纸上出现7个但丁，就算我可以全部采用，相信别的读者也不会答应啊！

上一期阿修罗发布了一个告示，希望大家在投稿的时候能够在画稿外附带一点自己作画时的感想和心得，但是似乎没有人响应……（我就这么没有魅力吗？）这次就继续请大家按照告示所说的来投稿吧！而从下一期开始，我们栏目还会有新的活动，请大家继续关注！

▶尤娜的神情临摹得还是很有感觉的，尤其是眼角部分，和原画非常相似！作者继续加油啊，白色的未来有光明的明天在等待！（是这么说的不是？）

江阴・刘渊

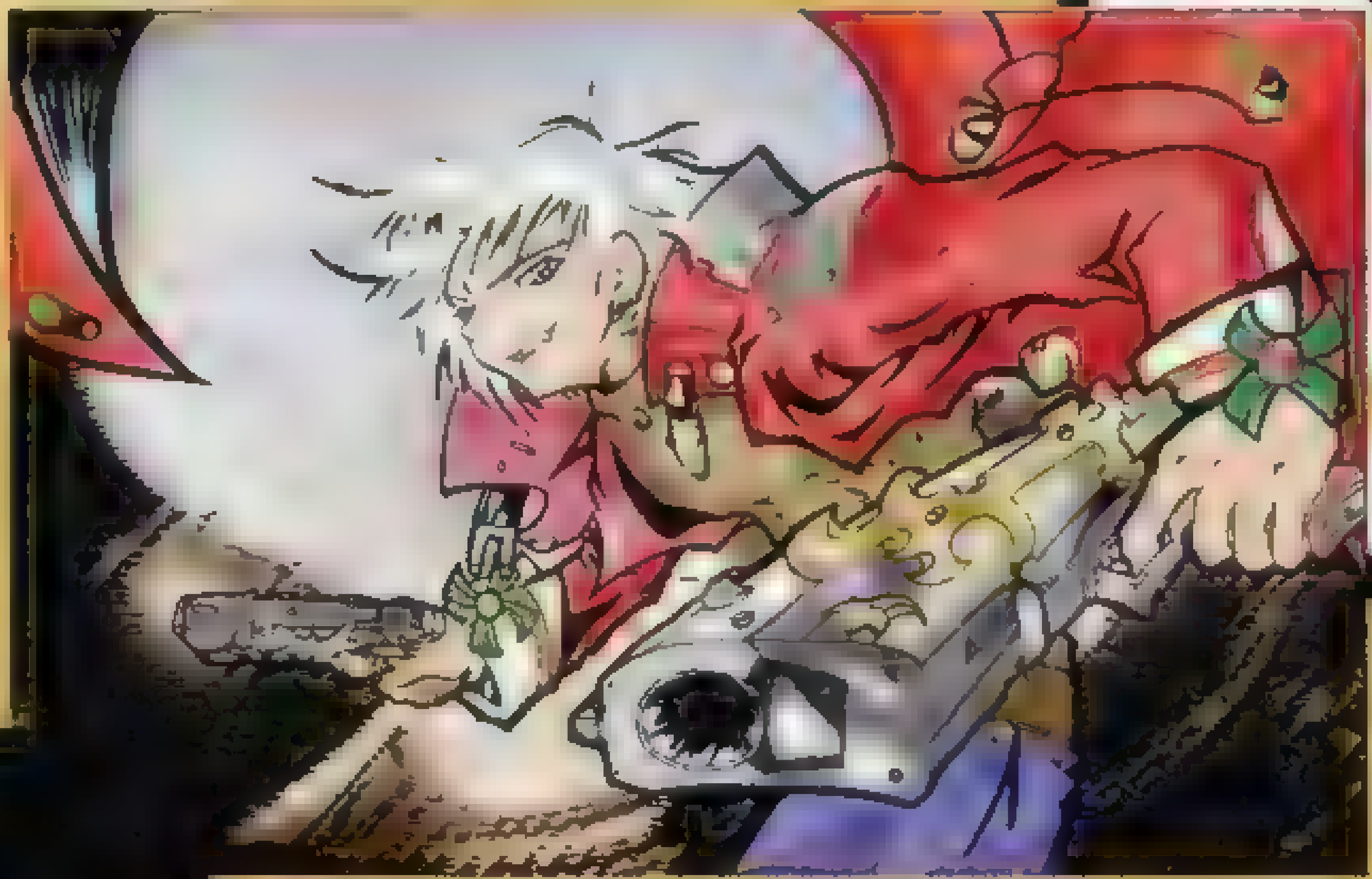
▼豪鬼满脸怒容，难道是对某游戏变节所表达的愤怒？（Gouki：豪鬼不管什么时候都是这样子的啦！）



南京・KAZUYA

▶正太但丁！Oh Yeah！其实《鬼泣3》里但丁的造型已经相当正太了，而这个就更……（正是正了一点，不过没关系，我喜欢……）

杭州・苍真



▼大曾伽见参！已经确定《OG2》会有大曾伽和斯雷德盖米尔登场，还有一个酷似“亲分的面具男，那么说……难道……

宝鸡・黄跃

▲我以为作者只有画机械才会那么棒，没想到连《WE》的人都可以画得这么好！这就是所谓基本功吧！

北京・赵正

南京・月牙小狐

▲很清新的一幅画，作者难道是女生？（不要怪我乱猜，谁叫你连名字都不写，不想要稿费了吗？）

▼但丁之二！狂野、诡异！如果能够用但丁独有的那种暗红色来烘托一下气氛就更完美了！

无锡・李杰

www.plumbook.cn

读编往来

UCG的全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
Email：ucg@ucg.com.cn 短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770，中国联通玩家发送DC+各类意见到93557770
网站留言：登陆http://www.ucg.com.cn后，点击页面上方的"意见"

栏目主持：纱迦

☆要说下期最激动人心的事情，当然莫过于11月21日NDS在美国发售了。这也标志着新一轮的掌机大战已经正式打响！NDS和GBA一样，可以通吃美日版游戏，如果条件允许的话，先买台美版NDS尝尝鲜也挺不错的。不过就不知道无良JS到时候会把美版NDS炒到什么价格了……

☆每年11月都是日版游戏发售狂潮，今年更有号称日本国民级RPG的作品《勇者斗恶龙Ⅷ》加入战团。虽然"DQ"威名赫赫，不过考虑到财政报表，其他厂商也顾不上这么多了。于是，在11月27日前后依然是大作如云，只是都很谨慎地和《勇者斗恶龙Ⅷ》保持了一定的距离。

☆时值《塞尔达传说 神奇的小人帽》和《潜龙谍影3 食蛇者》上市之际，UCG又为大家准备了两道大餐：《塞尔达传说 帽子里的小人国》和《MGS3 丛林生存手册 EAT THE SNAKE》。具体情况请大家参见本期封底，喜欢这两个游戏的朋友请留意一下。

☆一直以来都有读者建议我们推出《游戏机实用技术》合订本，这期的"互动信箱"栏目将专门对此进行调查。请大家说出自己的想法吧！

琉库VS尤娜——随意贴大比拼

江苏南京 苏全：上期的赠品好可爱，请问是大懒画的么？

上海 陶慈：琉库和尤娜的随意贴好漂亮，为了全部据为己有，我一次买了两本杂志。还好这次在同一个书摊上就两种都有，不然还得换地方。

135XXXX1622：哇！赠品好可爱的说……我要告UCG谋财害命……我为了这期的赠品买了两本书的说。希望下次能为我们女生着想，送《FF》系列男主角的随意贴。期待ing……

361319122：各位小编好，这是我第一次发邮件给你们，最新一期的UCG我拿到的居然是琉库的随意贴，本来好失望的说，后来想想家里的尤娜已经有很多了，琉库却一个也没有，倒也安慰了点。好了，牢骚也发完了，祝小编们越来越帅，都没有GF就可以了，嘻嘻！

（按住身后因看完最后一句话而准备动手的诸编）咳咳，其实从读者的反应和编辑部内的投票来看，倒是喜欢琉库随意贴的人要多过不少呢！就连一些不玩《FF》的人也觉得琉库挺可爱的。上次有读者反应他们那里的书摊往往只有一种赠品，为此我们这次专门进行了调整。至于这两个人物形象可不是大懒首创的，其实她们来自Square Enix的新游戏《DQ&FF in富豪街特别版》。这个游戏已经出了好几代了，玩法类似《大富翁》，不过一直销量平平，所以这次索性请来了历代《DQ》和《FF》里的人气角色，果然倍受关注。这个游戏的名字比较长，大家要嫌麻烦的话就记成"勇者幻想大富翁"算了。^ ^

本期 编辑部流行游戏

死或生 Ultimate	8人	铭风、纱迦、多边形、GOUKI、萨雷、卡伦、沙罗、邪魔天使
合金弹头 ADVANCE	7人	阿迪（1）、纱迦（1）、星夜、马修、LIKY、邪魔天使、多边形（1）
塞尔达传说 神奇的小人帽	5人	SOUL、阿修罗（1）、猫太、LIKY、马修
世界足球 胜利十一人8	4人	GOUKI、阿迪、卡伦、沙罗
斯特拉的众神	3人	猫太、阿迪、邪魔天使
光明之泪	2人	纱迦（1）、铭风（1）

慑于各位美女的"淫威"，本期编辑部完全就是《死或生Ultimate》的天下。一到晚上，大电视前就挤满了人，打人的、被打的、看打人的加上看人被打的，在黄金时段不下10人！4个"打衣服"的主攻手邪魔天使、沙罗、萨雷、卡伦更是通关N遍。而排名二三位的都是GBA游戏，其制作水平之高是吸引小编们的最大原因，SOUL更是因为要玩《塞尔达传说 神奇的小人帽》而改变了一下班就回家的生活习性（因为他没有GBA……）。倒是事先被看好的《光明之泪》大倒热灶，很多小编玩过之后就放弃了，纱迦和铭风也是在呵欠连天的状态中通关的。

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：总第52～54期、总第56～59期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第76期、总第78～92期、总第94～95期、总第98～110期、总第112期、总第113期、总第116期，定价9.8元；总第73&74期、总第114·115期，定价19.6元；《游戏机实用技术增刊》（2002年），定价17.6元；《游戏·人》第三辑、第四辑、第七辑、第八辑，定价12元；《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌机王》第六辑、《掌机王》第七辑、《掌机王》第八辑、《掌机王》第九辑，定价16元；《Gamehalo DVD》VOL.1、3、4、5、6、7，定价9.8元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

小编看 PSP VS NDS

na you：呵呵，昨天刚看到的消息——唉，PSP、NDS啊，这两位可都不好惹啊！不过，在今年年底，一场空前绝后的掌机大战即将打响，而这场战争也是不可避免的，两个掌机各个方面也是不相上下，毫无硝烟的战争一触即发！呵呵，年底，咱们大家就等着看好戏吧！对了，最后想问一个问题：不知道你们打算买哪一部呢？NDS？PSP？还是两个都买？我想知道你们的想法。

最近最红的就属NDS和PSP这两位爷了，到处都在讨论下个月的大火并，弄得最近的读者来信也有无数人提到，所以"读编往来"也不能免俗。就编辑部来说，自然是两部都买了，不然各位读者看什么啊？至于说到小编嘛，大多人的态度都暧昧不明。只有阿修罗毫不掩饰自己对NDS的喜爱，而偏爱SONY电器的泰坦则想要PSP。倒不是大家对这两个掌机都看不上眼，主要还是目前公布的游戏太少，没有众编特别喜欢的游戏所致。（像猫太和铭风是在等PSP的《波波罗古罗伊斯》，而邪魔天使则是等《最终幻想Ⅲ》或《火纹》的新作消息。）不过眼瞅着发售表上PSP和NDS的游戏越来越多，众人迟早还是要挨这一刀或两刀啊！

看我龙显神威?

本月推出的SCE新作《看我的龙吧》将于12月上旬推出繁体中文版。作为一款带有育成要素的RPG，全中文化的重要程度与ACT、STG当然不可同日而语。届时大家可不要错过哦！本作的日文版在台湾地区被称为“育龙之路”，繁体中文版的消息放出之后，又根据游戏的故事背景改名为“圣岛龙骑士”。现在据说官方译名已经确认了，名为“看我龙显神威”。曾有谣传说香港地区的行货版将名为“看我的龙变大支佬”，这当然是不折不扣的假新闻了。

港台地区起译名通常喜欢意译，如此直白的翻译倒是颇为少见。下面随便列举几个近期关注游戏的译名吧！不过可以放心的是，即使在港台地区，也是有无数玩家强烈反对将“FINAL FANTASY”译为“太空战士”的。

光环 2	最后一战 2	红侠乔伊 2	变身超人 2
瑞奇与叮当 3	拉捷特与克拉克 3	皇牌空战 5	空战奇兵 5
死或生 Ultimate	终极生死格斗	飞跃巅峰	勇往直前
斯特拉的众神	星空夜语	王国之心	王国雄心

windchaos：这辑《游戏·人》大进化，赠品也不错，绝赞！惟一美中不足的是CD封面上没有歌名，以后送的CD一多找起来会麻烦，小编的疏忽啊。（众人曰：把猫太拉出去喂狗。）偶是从5开始自己买的，之前都问同学借的，现在发现是人生一大损失，曾经有一本（以下省略1000字）……

137XXXX2015：文森特的射击游戏都出来了，下一个也该轮到席德的模拟飞行了吧?

广州 林恩龙：强烈建议日后的Gamehalo DVD能加上粤语配音，这样听解说词会份外有亲切感。

139XXXX8551：PSP果然不到两万日元。不过4～6小时的游戏时间太搞笑了。莫非是SONY为了让人多买块电池的策略?太阴险了！

136XXXX5259：昨日正聚精会神地玩着女友送的生日礼物PS2，吃着女友亲手做的生日蛋糕，忽女友问：“你这辈子最爱是谁?”“PS2！”话音未落，头上吃了几个暴栗……

江苏薛翎：《真·三国无双》和《战国无双》反正都是无双，不如做个合集就叫《天下无双》，隐藏人物是梁朝伟和王菲！

138XXXX3686：人世间最快乐的事就是单位所有的同事都是游戏迷，而最痛苦的事就是他们都是电脑游戏迷，最最最痛苦的事就是他们联合起来把PS2说得一文不值！

来自日语的外来语

上期说了杂志上有可能出现的网络用语，这次就说说常用日文外来语吧！顾名思义，这些词都来自于日语。其实日语对现代汉语的影响远远超出了我们的想象，像服务、组织、纪律、政治、政府、方针、政策、申请、解决、理论、哲学、原则等等，实际上全是来自日语的“外来语”，当然这与本文无关。下面就先列出一些有可能在《游戏机实用技术》上出现的词语，像“攻略”、“回复”这种大家已经很熟悉的词就不再列出了。

卡哇伊 “可爱”一词在日语中的谐音。	残念 遗憾。
达人：形容玩游戏玩得很厉害的人。	问答无用 说什么也没有用。
苦手 不擅长。	气绝 昏迷。
上手 擅长。	会心一击 随机出现的威力远胜平常的一击。
入手：得到、拿到。	奥义 类似于绝招。

东方网游戏频道最近推出了“有奖电视游戏知识问答”活动，大家只要非常简单地注册成为“东方网游戏频道”的用户，答对问题后就有机会赢得PS2和神游机！这次活动得到了神游科技（中国）有限公司的全程赞助，另外《游戏机实用技术》的小编们也为本次活动提供了部分试题，其中有一些题可是相当有难度的哦！本次比赛截止至2005年1月1日。东方网的网址是http://www.tvgamer.tv

编辑部故事

《死或生ULTIMATE》给繁忙工作中的众编带来了无限的乐趣。其实众编打这个游戏主要就是图个乐子，难得在编辑部里能够找到一个众人水平相差不多、新手偶而还能打死老师傅的好游戏。沙罗因为以前练过，所以水平要领先众人不少，于是被众人强行封为裁判，不能随意出手。沙罗郁闷无比。这次就先来说几个相关的小故事。

因爱成恨

新来的萨雷也是《死或生》的超铁杆，和D：S一样最喜欢霞。这次和《死或生Ultimate》一起推出的霞蓝Xbox限定版主机早已被其视为囊中之物，声称不管多少钱都要入手。结果霞蓝款款杀到，萨雷携当月工资倾囊而出，半小时后神速归来。众人见他两手空空，立刻怀疑他把抱枕拿到寝室去享受了，正欲严刑逼供，萨雷倒先骂了起来。原来霞蓝竟然被炒到了5000元的天价！萨雷有如头上被浇了一桶凉水，苦苦还价不成，终于绝望。回编辑部后便大骂起来，从抱枕做工之差一直骂到游戏之烂。因爱成恨的力量果然可怕！

从VR到DOA

编辑部中有一美编GG乃是《VR战士》铁杆，每每与GOUKI、胜负师对战《VR战士4 进化版》还能赢上几局。因为编辑部中就他们3人苦练《VR战士4进化版》，所以彼此之间格外珍惜。《死或生ULTIMATE》推出后，这位美编一打便不可收拾，立刻将《VR战士》抛至脑后，惹得GOUKI大骂他为伪非，誓要在《死或生ULTIMATE》上击败他。结果GOUKI便开始苦练雷芳，刚开始时还假惺惺地说用雷芳是因为她也有结城晶的铁山靠，后来就干脆什么都不解释了。于是玩DOA的人又多了一个……

我是明星

编辑部中对《死或生Ultimate》的EIN一向称为郑伊健，原因是某套服装长得很像他。这个称谓从DC版时就一直流行下来了。众编平时对战时采用负者下场制，且选择角色为随机指定，往往打着换着就不知道自己是谁了。有一次该GOUKI顶替2P上场，电脑随机指定1P为EIN，2P为ZACK，GOUKI自以为用的是EIN，结果很快败下阵。众人大贬其败阵之神速，GOUKI怒曰：“我还以为我是郑伊健呢！”刚好一美编前来加班，听闻此话不禁大怒：“你以为你是郑伊健?我还是古天乐呢！”众人皆绝倒。

大家来找碴

北京 程石：请注意P.42的关于NDS的报道，第一段最后一句中，“空穴来风”应是有根据的意思。

原文是：“当今家用主机的分区几乎已成大势，因此对NDS是否有分区限制的担心也并非空穴来风。”“空穴来风”常比喻消息或传说并非完全无根据，在现代汉语中经常用错，请大家——特别是学生朋友注意。

《塞尔达传说 帽子里的小人国》

这次为大家献上的是A.C.G同人工房的《星之海洋3 导演剪辑版》的COSPLAY图。奈露、米拉吉、玛莉娅都是游戏中既好看又好用的角色啊！眼下中国的COSPLAY活动已经开展得如火如荼了，从扮演者对角色内涵的理解到服装道具的制作都非常专业！欢迎大家多来投稿！

吴敏：在下第一次给贵刊写信。现在好多读者都希望把附带的VCD改成DVD来提高画质，我也比较支持。但贵刊考虑到一些家中只有VCD的玩家不能看DVD所以一直没有改过来，这种顾全大局的做法令在下佩服不已。不过我提一个小小的建议，大家来讨论讨论：就是把杂志分成两种，一种是VCD版，另一种是DVD版。DVD版的价格可以适当上调（如果不变那就最好啦，哈哈），这样就能满足所有人的要求啦。希望各位小编能在百忙之中抽一点点时间来商量一下我的建议。谢谢啦！希望"油细鸡"越办越好，造福玩家。

其实并不是这么简单的……很多影像素质不高，放VCD都够呛，更别说DVD了。一般说来，只有官方赠送的DVD碟或自己录制的游戏画面才能满足DVD的素质。所以要出VCD版和DVD版的话，内容肯定会有不同。这样一来，读者要想看完整的话，恐怕就得两本书都买……

上海 李阳："游戏动漫园"改版觉得很好啊，这样就不必再盯着空洞的文字联想了，然后就是天界篇了。我看序奏后非但没有亲切感，还真想站起来大骂呢，唉，真是糟蹋经典……（别慌，跟杂志没关系的……）门户方面都很好。本来今天上马哲，想看完杂志然后学一下日语，结果两个半小时过去了，还没有读完。可见杂志可读性有多高啦！（别骄傲啊，因为上课时和人聊天也占了不少时间呢！）

看到你最后一句话，差点没把我笑翻过去。说起来，我还是学生的时候，每逢马哲、社经这种课时，也常用"油细鸡"来充饥呢！

炒饭Miyavi：史上最可怕的冬天要来了，我们可不希望那些超大作或大作的攻略为了一期登完而降低品质，到头来又要向读者说抱歉。像《MGS3》、《DQ8》、《bio4》还有那些RPG大作，完全可以连载，我能理解并支持连载，因为我们想看到的是一篇可以拿来仔细欣赏和研究的好攻略，而不是草草了事再说个抱歉就完事了的攻略！（以上和以下意见是我和很多同学共同的想法，代表很多人的看法，希望小编们能给予重视。）有的攻略不是要介绍武器、人物或道具的么，能不能像第77期里多边形做的《天诛3》那样在每个说明前放个此物的图片呀，这样很直观也很漂亮呀！下次改进些好么？

关于攻略，有两点我们是要坚持的，第一点是流程要一期完，也就是说要让读者拿到这期杂志就能通关。研究也许会连载，这样会保证质量；第二点是每期一个游戏的攻略篇幅不会过长，如果过长的话会引起不玩这个游戏的玩家的反感情绪。至于图片问题，我们会考虑的。

河北石家庄 刘焯哇：改为DVD做媒体就是不一样！从内容到画质真是有了质的飞跃，我对合刊的DVD无话可说，一万个满意。（其实以后做成上半月不赠送光盘，下半月直接赠送DVD也是不错的选择——只是个人意见^—^）最后我要说的就是"努力工作，拼命玩"！

还有位读者建议我们出带DVD的杂志和带VCD的杂志，大家的想法都不错，只是实施起来不太现实。如果这样一来的话，那么上半月刊和下半月刊的价格肯定会有不同，不过这对于期刊来说是不允许的，所以只能说抱歉了。

上海 杨睿：对TGS2004报道基本满意。但惟一令我不爽的是：书上的SHOWGIRL的照片太少了。我从文章中得知你们有近千张展会SHOWGIRL照片。但因为杂志的篇幅问题而只能放上数十张。我有个解决方案，不知可行否——直接将图片以JPEG的电脑图片文件格式保存进附送的DVD盘中。我估算了一下，1000张JPEG图片总容量约300M，占DVD光盘容量（4.2GB）的7%左右，有可操作性。如果担心采用JPEG图片不能让没有电脑DVD光驱的用户看到的话，可以参考市面DVD影碟中的花絮菜单等做法，将其以"选项菜单"形式出现，我有一张DVD《丁丁历险记》，它在影碟中就内包含一本完全的彩色漫画，可以在影碟机中观看，但其所需容量不知。如果需要，我可以将其寄给你们

你倒是挺贪心的啊！呵呵，其实当时在会场上时间紧，加上光线又不好，还经常有人来阻止拍照。所谓的一千多张照片中，能看的也就那么一百来张吧！而且更重要的原因是，我们的Gamehalo是正规的影像制品，按照国家规定，里面是不能加入其他内容的。过去也有读者建议我们在碟中加屏保、壁纸、MP3之类的小东西，可惜按规定是不行的。

139XXXX8283：读了贵刊《网络用语大集合》一文，发现还有一词偶也不是很明白，那就是PS是什么？别回答我是playstation。我会暴走！

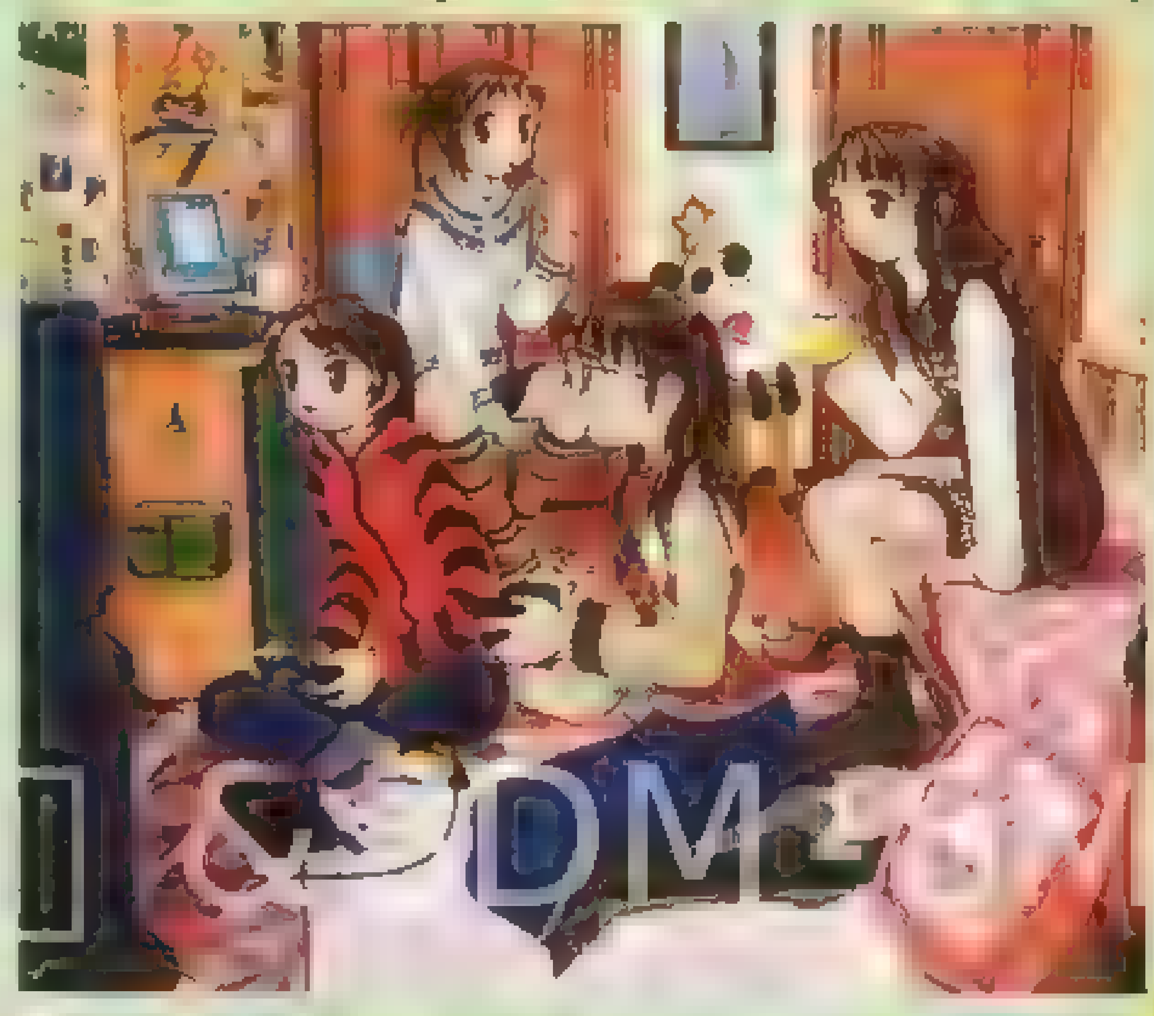
PS是英语personal statement的缩写，即个人声明。另外PS也是postscript的缩写，有附言、附录之意。

*：前几天把《仙乐传说》通关了一遍，发现了一个大问题：对于我这样的日文白痴来说，没有那几本有《仙乐传说》攻略和研究的UCG，我根本没办法了解大部分的剧情和秘奥义、称号和服装的取得过程。所以强烈建议在下一次的《PS2专辑》中收录《仙乐传说》的攻略和完全研究！说到专辑，《重生传说》又要出了，各位编辑有没有计划出一次《传说专辑》呢？以该系列在国内的人气，说不定可捞一笔哦。最后，如果《仙乐传说》出中文版的话就好了；如果《心跳4》也出中文版的话那就更好了；如果UCG第119期的赠品是PSP的话……（此人已进入无尽的狂想中 -_-+|||）

在你的来信中本属于发信人地址的位置找了半天，结果也只找到一个*号，所以只好用*号来代替了。《仙乐传说》中文版估计是没戏了。台湾地区行货版游戏目前销量最高的是《鬼武者3》，接近5万套。其他行货版游戏过万的差不多有20款，不过中文游戏一个也没有（当然也包括《命运传奇2》）。究其原因，主要是因为中文版游戏乃是在日文版游戏的基础再加一道工序，所以价钱要贵一些，发售时间往往也会滞后不少。不过应该看到的是，游戏厂商也一直在努力，Xbox上的中文游戏又多又快，而PS2上最近也是好戏连台。

chenhaooo：诸位ucg的编辑们，你们好啊。今天早晨上班的时候，在公司楼下购入了合刊和《游戏·人》，下班的时候就被同事借去了，贵刊在我们公司的忠实读者很多，我是在KOEI哦。工作的时候突然想起需要一个游戏的剧情攻略，好像《游戏机实用技术》刊登过，想找来看，但因为杂志太多就放弃了。能不能考虑一下每隔一段时间就出一次期刊的总目录表？

按照惯例，我们会在一年一次的合刊上登出当年的索引来。2004年的索引目前正在制作中，现在已经把11月之前的全部内容都完成了。这次的索引会包括Gamehalo和《掌机王》、《掌机王SP》、《PS2专辑》的内容，可谓相当详细。也算是方便邮购吧！



生命在于运动，身体才是本钱

▲经过这次爬山之后，大家意识到 与其天天等电梯至26楼上班，倒不如爬楼梯顺便锻炼身体。

一位不速之客——天津闪着水灵灵大眼睛的马妍小妹妹：各位想必都是二三十多岁的人了吧？到这个年纪还玩游戏、看动漫，在同龄人眼中是不是显得很另类呢？不过喜欢的事情就要去做，坚持就是胜利嘛！你们已经到了这个岁数，我可要提醒你们了：小心身体啊！别看你们现在年轻，40岁以后——病找人！你们看动漫、玩游戏、写稿子时都坐着，你们算过自己一天坐多少个小时吗？长时间坐着不起来可是会长肉的，这可不是闹着玩的，尤其是肚子；人一旦胖了，各种可怕的病就会尾随而至，想逃都逃不掉！什么糖尿病、高血压、心脏病、冠心病、脂肪肝……我可绝对不是吓唬你们，真的！那，怎么办呢？当然就要从现在开始预防啦！首先，吃完饭不要立刻坐下和睡觉，先站起来活动15分钟，这样可以有效地控制脂肪和热量的堆积；其次，每天最好坚持1～2个小时的散步锻炼，这样可以很好地消耗掉人体内1/3的脂肪和热量。但是，要注意：一定要坚持，否则就前功尽弃了！不要一天走一天不走，那样的话还不如不练……最后，就是千万不要吃夜宵！吃多了会得胃癌的！如果实在是太饿了吃个一两次也没什么关系；但是吃夜宵绝对不是好的生活习惯，请相信我！这是我的锻炼方式，效果极佳！去年我一冬没出屋，长了8斤！今年我就是按照上面这个方法锻炼的，结果掉了6斤了！

马妍小妹妹每周大约要写1万字的Email给众编，估计所有看过这封信的文编心里都惊出了一身冷汗。上期杂志做完之后，几位小编相约去爬山，结果还没到半山腰就把大家都快累趴下了。特别是纱迦、胜负师等几个老编辑。众编天天坐于办公室内，确实有些疏于运动，感谢你的提醒。幸好现在大家已经意识到这方面的问题了，如果有工作与众小编类似的读者朋友，也请注意一下哦！

一句话游戏点评

TO《鬼泣》：耍酷的男人又来了，恶魔的眼泪满天飞！恶魔见酷哥，两眼泪汪汪！ —137XXXX5068

TO《战国无双 猛将传》：任务！任务！又是任务！我为任务而生，为任务而活，为达成任务，不惜洒热血抛头颅……任务完成。 ——139XXXX5605

TO《纽约街头教父》：你所听说的格斗场地几乎全部存在，加上肉与肉的抗衡和对血腥的完美诠释，是绝对男人的游戏！

苏州 忠爱全智贤的男人

TO《火焰之纹章 圣魔之光石》：火纹世界真精彩，圣魔职业种类繁。新增特技是亮点，且容我一一道来。刺客瞬杀真无赖，着实令人心胆寒。翼龙骑士贯通技，敌人必受灭顶灾。弓手必中展风采，回避再高也无奈。强盗特技最实用，空手也能把锁开。将军大盾太变态，绝对防御他最拽。特效攻击是司祭，魔物再强也拜拜！ ——139XXXX7026

TO《钢之炼金术师2 红色炼金药的恶魔》：《钢炼》给我的勇气要高过感动。为游戏，我无路可退也绝不退！

137XXXX8716

TO《鬼泣3》：摆POSE→杀敌→摆POSE→杀敌→摆POSE，恶性循环。 ——135XXXX9078

TO《异度装甲》：世间任何华丽词藻在她面前都显得那么苍白浅薄，钻石星辰也为之黯然失色，纵使桀傲不羁的我，也惟有怀着一颗感恩的心，轻吐一句：神作。 ——138XXXX9664

TO《多罗罗》：世战乱，光之子，魔神觊觎窃其体。义肢者，内藏刀，百鬼吞义百鬼丸。三脸怪，四不像，我以我血荐魔神。四十八，荒霸鬼，夕阳西下多罗罗。

《掌机王SP》第6辑186页《捷径的艺术 〈马里奥赛车〉乱弹》的作者夜莺请速用Email将您的汇款地址和寄样书地址发送到Pocket@ucg.com.cn，以使发放稿费及样刊。

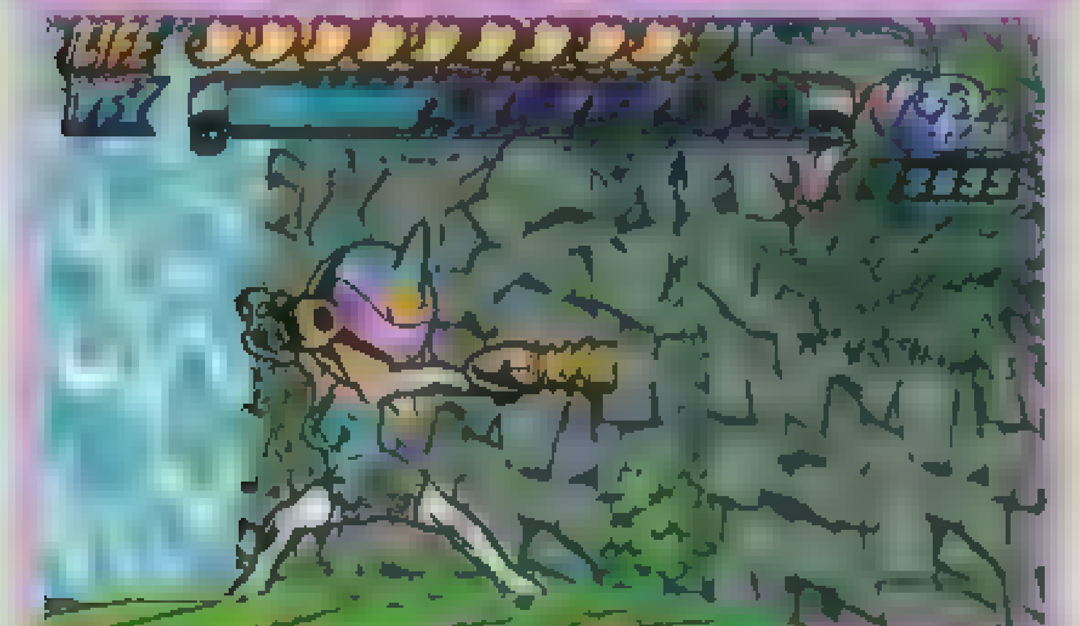
下期是《游戏机实用技术》2005年1月A 总第118期

潜龙谍影3 食蛇者

GOUKI&多边形联手出击！

全中国MGS玩家团结起来！

红侠乔伊2

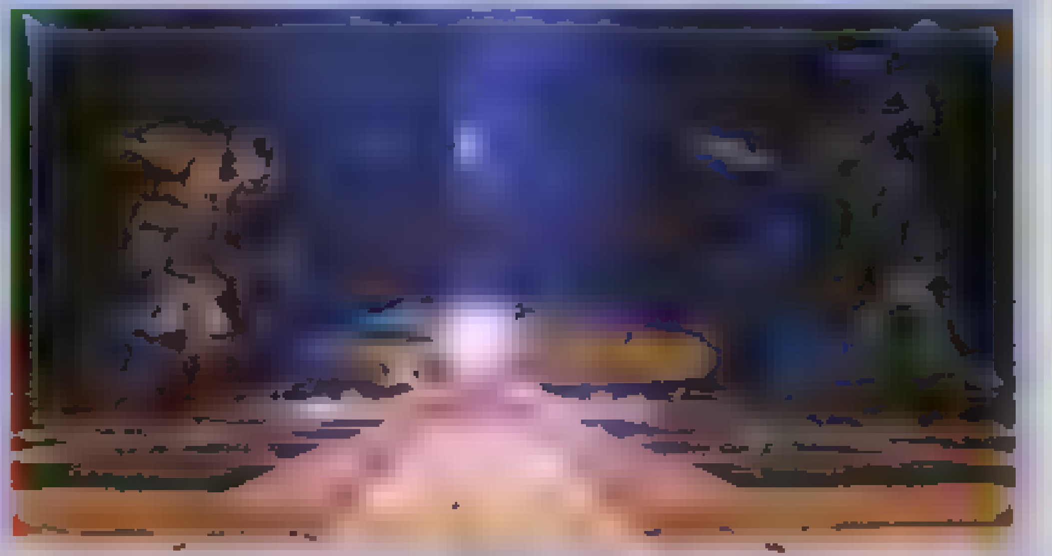


新概念ACT续集火速登场！

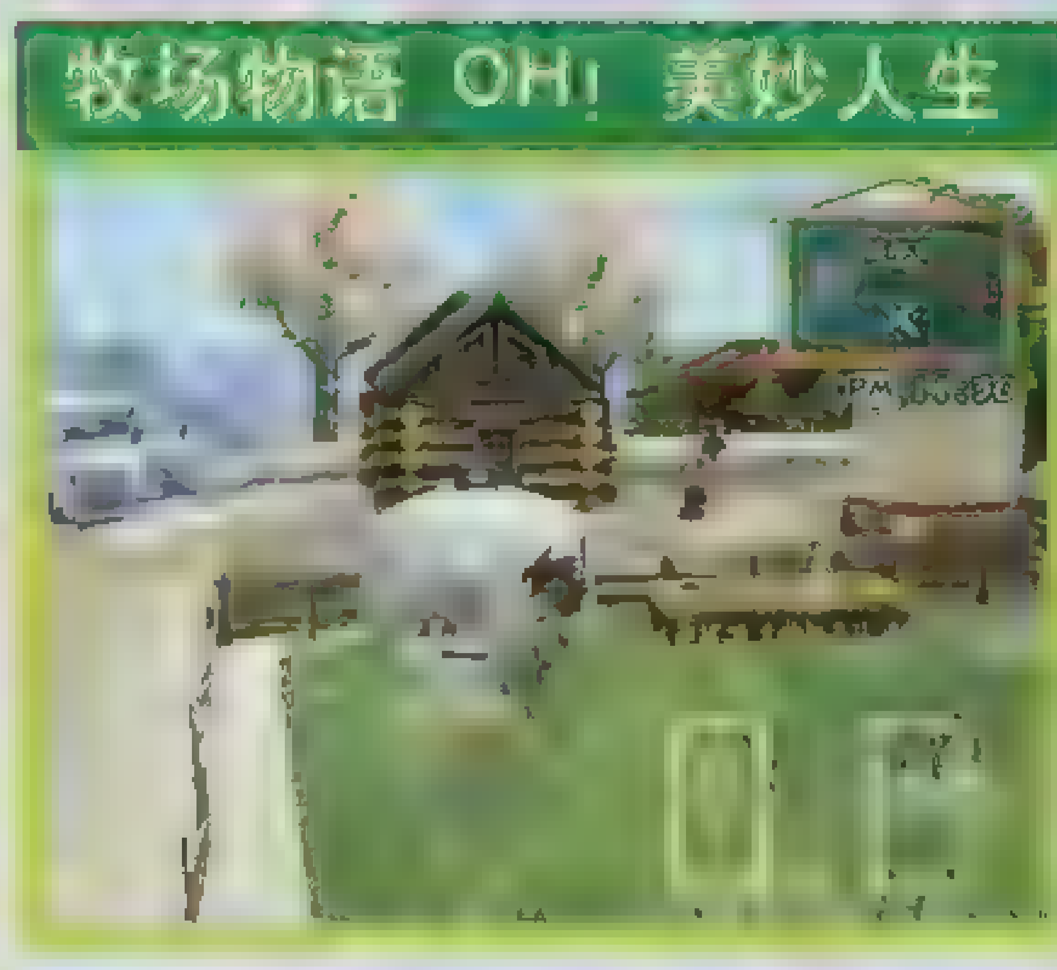
胜负师重披战袍实力保证！

杰克3

百万级动作游戏再登场！



牧场物语 OH！美妙人生



NDS美版发售相关报道！新掌机大战从下期打响！

©2004 Nintendo ©2004 MARUCOME / Marvelous Interactive Inc. ©2004 Sony Computer Entertainment Inc.Created and developed by Naughty Dog Inc.
©CAPCOM CO., LTD 2004 ALL RIGHTS RESERVED. Developed by CloverStudio Co., Ltd. ※以上为开发中画面。

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！

卡伦

■为了迎接《MGS3》的到来，本人特地将二代打穿了一遍，之前的几次都是只打到三分之一左右便因种种原因而被迫搁浅。这次终于看到了结局。令我意外的是竟然拿到了一个条件有些困难的称号，真是可喜可贺呀。

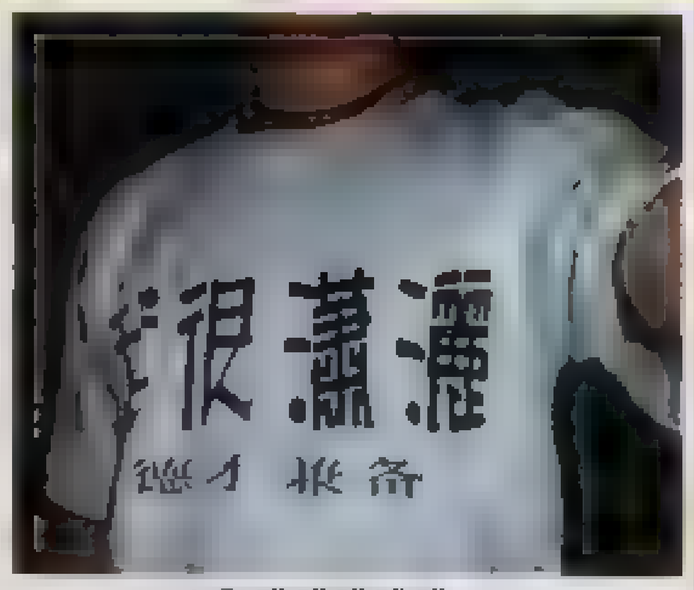
▲踢了几场球后，发现自己的水平确实是下降得有些厉害，看来要恢复到大学时的球技还要花很长一段时间……

●《可可西里》是部好电影，不过看完之后让人觉得很郁闷就是了。但说实话，总觉得陆川还是没有充分利用好这个题材，不然本片应该能成为一部绝对的经典之作。

◆最近老是觉得非常不爽，但又找不到具体的原因，看来需要花几天时间休息来调整一下心情了。

阿修罗

这几天加班加点不眠不休，只为一个字——“书”！《小人帽》横空出世，在NDS前又让GBA火了一把。而阿修罗也要借此良机为大家带来《塞尔达传说》的迷你专辑。这本书将是《掌机王》的第一本游戏专辑型刊物，以《小人帽》和《塞尔达传说》的历史为主题。俗话说：“有钱的捧个钱场，没钱的捧个人场。”希望每个塞尔达FAN都能关注一下这本专辑。俗话又说：“不买也要来看看。”当然，阿修罗自然希望大家能够喜欢这本书，开心地掏出钱来买一本。俗话再说：“皆大欢喜……”（主编说：“把这个家伙给我拖出去X了……”）



▲灭哗哗哗哗哗……

阿猫

1.《合金弹头 ADVANCE》真是近来GBA上不可多得的一款作品，纱迦在愉快的制作过程中给予了极大的帮助。想起前几天晚上每一关都拳枪打天打地打物品的“壮举”，我和纱迦都不由得哈哈大笑；

2.我始终相信，承诺也能够给予一个人目标与动力。不久的将来，我一定会遵守约定去寻找门选塔；

★10年，劳尔，无论是朋友还是敌人，无论欣赏还是厌恶，你都是一位令人尊敬的球员。

星夜

◆记得小时候爬山时总是蹦蹦跳跳的，现在却是高强度的锻炼了，办公室坐久了总觉得体能一直在退化。在山脚下湖边的草坪上看到一群大学生在聚会，湖光山色，欢声笑语，大学生活真是让人怀念……

◆今年的掌机市场实在是热闹非凡，星夜最关注的还是PSP，19800日元的价位确实是相当诱人啊！个人认为PSP的电影播放功能与游戏功能同样重要，经常用PDA看电视剧的星夜对此深有体会，其实在吃饭的时候看片感觉是相当不错的。

◆重装电脑的时候发生“灵异现象”，明明输入的是“format c:”结果却把D盘的数据全部格式化了！真是欲哭无泪啊！全部邮件丢失！无数珍贵图片丢失！大学生活珍贵视频片断丢失！具体损失目前仍在调查统计中……

铭风

★NDS和PSP都将发售了，能够见证新一轮的掌机大战，十分让人兴奋啊。

★在《王国之心 记忆之链》即将发售前重温了一遍PS2版的前作，发觉自己还是很喜欢这种童话式的游戏的，越发期待新作了。说起来《记忆之链》中露脸的那些黑衣人都十分地帅气啊。

★最近天气变凉了，我还以为这里没有冬天呢，大家要注意身体啊。

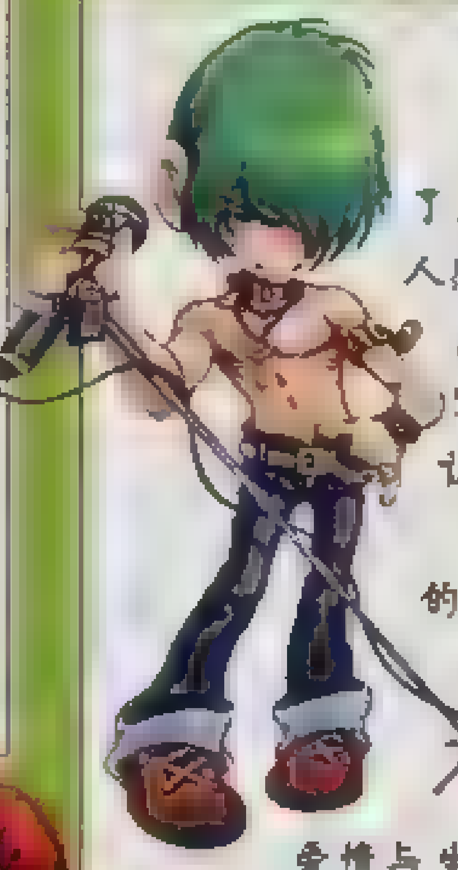
泰坦

◇近蒙高人指点人生，说我在理性思维方面有所欠缺，却未指明如何弥补。我记得当年在学校做数学题还算拿手啊……什么时候变得比较感性化了，好像应该仔细想一想。我究竟丢掉了什么？我还欠缺什么？这些年来究竟什么地方变了，变成什么样了，这种变化到底是福是祸呢？应该听之任之吗？在学校时我学的是理科，但所学的知识已经遗忘了十之七八，几年前弃之而从文，莫非是天意？

◇说到天意，有一部科幻长篇小说也叫这个名字，作者是个女教师，写的是韩信的故事，写得好像还不错，有兴趣的读者可以找来看看。

◇根据反馈来看，大家对《游戏·人》第九辑的改版还是很赞同的，书卖得很快，很多老读者买不到书，纷纷写信过来邮购，在这里泰坦衷心感谢所有读者的支持，保证下期《游戏·人》会带给你们更多的惊喜！

D·S



〓天津的马妍小妹妹多次在来信中为我们提出了大量的宝贵意见，累计字数已达数万，然而最令人感动的是身患重症的她虽被病魔长期困扰但却依然能在来信中表露出幽默活泼的健康心态。D·S在此真心祝愿你的下一次手术能够顺利成功，让所有的烦恼都随着病痛烟消云散。

〓言承旭的《地心引力》是一首颇为意味深长的歌曲。爱情虽然有如地心引力一般令人无法自拔，但同时又会成为自由的天敌，将原本的个人空间逐渐压缩。希望天下有情人都能够在引力与斥力间找到一个最佳的平衡点，使爱情与生活的天平静谧如怡。

▲本期推荐单曲：《别无所求》（《功夫足球》主题曲）——罗嘉良。

〓自从在办公桌上摆了一只可爱的熊猫绒偶后，以纱迦为首的数个恶人在路过时频频向其伸出魔爪去“爱抚”，常常弄得“猫颜大怒”。唉，要是绒偶也会咬人就好了……

SOUL

■虽然好像很多事情不顺的样子……不过其实调整好心态想想，这些都算是鸡毛蒜皮啦。各位读者大人也可以和我一样，经常自问一下：“我凭什么不快乐？没理由吧？”（☆_☆）

■从猫太那得到《洛克人X 突击任务》的OST，相当好听啊！嗯，又开始期待《洛克人X8》了（\^o^/）

■算一算，年底有NDS、PSP、大陆版N-Gage QD、小神游SP，四大掌机啊，而且各具优缺点，如何选择呢？新掌机虽多，不过呢，手头那台已购入1年半有余的PDA还是很有用的，相信它还会再服役很长一段时间吧，现在PDA的作用非常本分地用于“看电子文档、听音乐、电子词典”，另加简单的记事功能。（^◎^）

■近日终于花了60大元购入了读卡器，果然，读写SD卡（PDA用）的速度那个快啊！终于告别了原来拷一首歌都要一两分钟的龟速。另外读卡器是12合一的噢，对应市面上几乎所有的闪存卡，当然了，将来PSP用的Memory Stick Duo卡同样支持！（\^o^/）

■不会吧？这期我居然没有和大家聊电影？（⊙_⊙）

马修

▲和同事们去爬了一次山，才发现自己已经很缺乏运动了，爬山后腿酸疼了3天。（— —b）

▲做完了《掌机王SP》第6辑后，把全套的《英雄本色》和《古惑仔》都重温一遍，直看得天昏地暗……

▲“色即是空，空即是色。”马修一次看美编MM调色时忽然悟出了这句话的真谛。

▲半年前GBA游戏市场淡得清汤寡水，如今却是大作接踵而至，不知在买下NDS或PSP前，现有的这些GBA大作能否全部打通——相信这也是不少掌机玩家的困惑吧。

▲D·S兜里揣着DS，见地上有人掉了一个S，D·S弯腰去捡地上的S，结果地上的S没捡着却掉了兜里的DS。

www.plumbook.cn

胜负师

▲九寨沟秋景。(站在那边摆POSE的两位,麻烦让一让!)

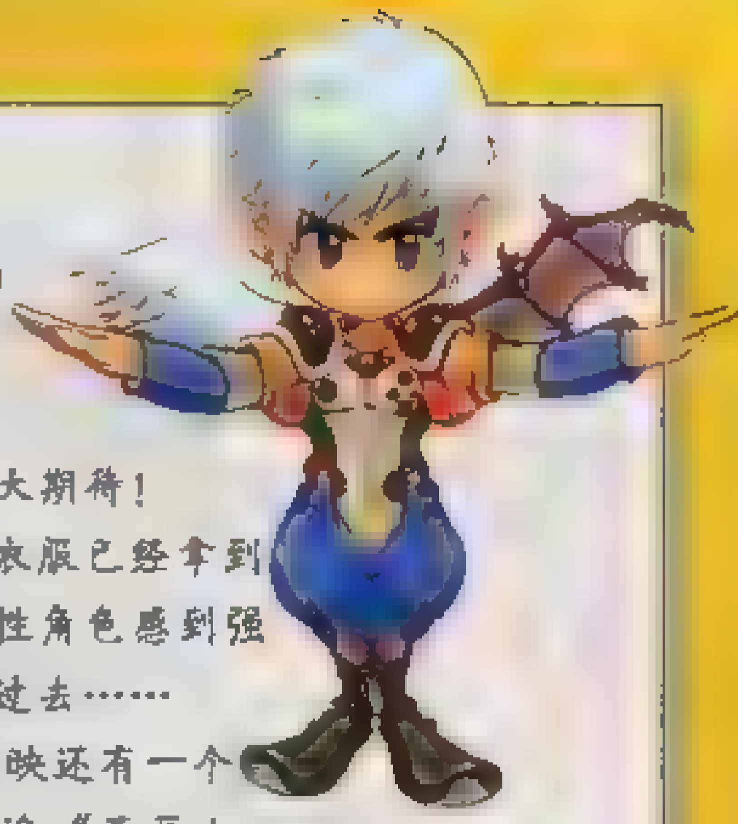
Ⅰ 上期小胜"口出狂言":对《游戏·人》提出意见者**来信必复**!完全没想到读者的人多势众,为不食言,结果这几天都是回信到半夜。不过也的的确确收到了很多尖锐的批评和诚恳的意见,效果甚佳,相信会对下一辑的《游戏·人》有很大帮助。在此我谢谢大家了!

Ⅱ 惊闻张大神又要开拍查老先生的《神雕侠侣》,虽说《天龙八部》还是比较有看头的,不过相信每个金庸FAN都会像我一样捏把汗吧。据说外景地是在风光迷人的九寨沟,这可是胜负师十分向往的地方啊!

Ⅲ 这期恰逢生日,朋友的庆祝,家人的祝福,亲友的礼物……一切都好像很完美,只不过25岁之后的生日,或者说是生日之后都有些伤感……不管怎么说,这是我最难以忘怀的生日,也是最值得纪念的一年。

Ⅳ 想陪你坐着 想听你说着 想知道我值得 以为我们还爱着 把窗户都开着 风也是凉的 我一个人唱歌 声音也变成冷的 而孤独是什么 心冷是什么 情是什么 你是什么 我不想再想了 我已经倦了 我不想再唱了 我已经哭了〖李泉/范晓萱《哭了》〗

翔鹰天际



◆随着NDS发售日的临近,心情也越来越紧张。最近又看到了NDS版《真·三国》的可爱Q版人设,大期待!

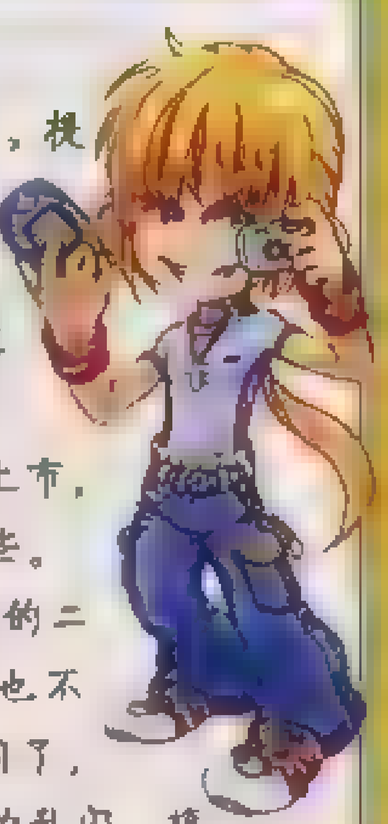
◆《死或生U》的全部衣服已经拿到了。对画廊模式中没有男性角色感到强烈不满。好在鐮音还说得过去……

◆星爷的《功夫》离上映还有一个多月。在之前还是多看几遍《亚历山大》的预告篇来分散一下注意力吧。

◆编辑部现在掀起了学习日语的风潮。所谓"活到老,学到老"。请还是学生的读者一定要重视知识的重要性啊!

LIKY

▲可不要错过抽中NDS的机会哦!

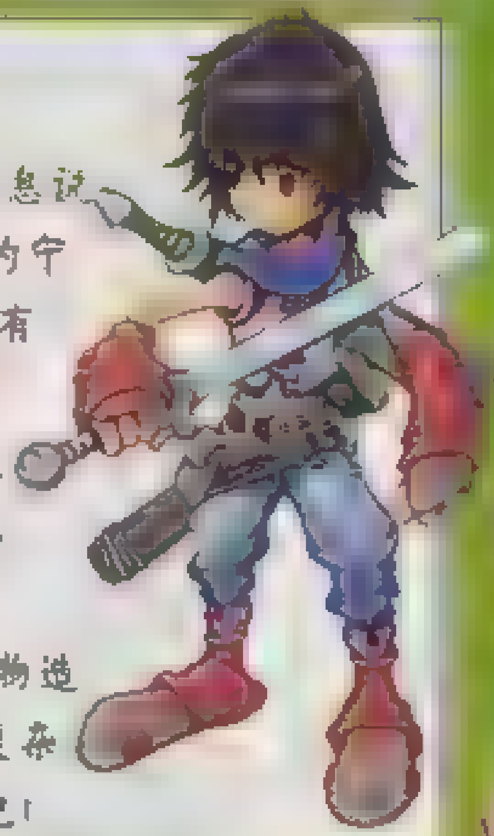


◆《掌机王SP》第6辑已经上市了,提醒大家下手快一点。这次3台NDS的抽奖活动,可要好好搏一搏哦。说不定就能成为幸运儿了。那样就可以"抱得美人归"哦。

◆大陆版的N-Gage QD年底即将上市,真是个好消息。希望价格能够合理一些。

◆前段时间在网上"淘"了个银燕的二手闪光灯,配上相机后果然爽得很,再也不用忍受G5那个变态的被镜头挡的内闪了,那几天我没事就对着各位同事一同乱拍乱闪。搞得他们怨声载道,生怕像《黑超特警组》中那样把记忆给我闪没了。

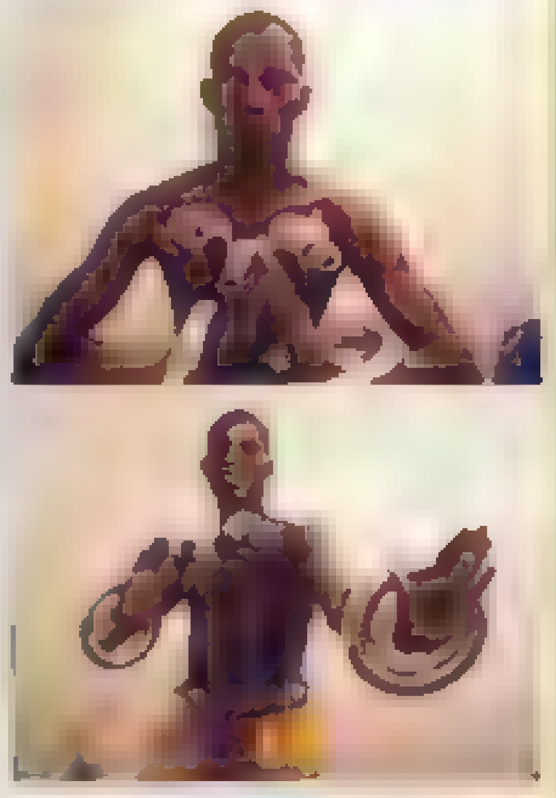
沙客



10月下旬回了一次家,却发现楼下正在举办美食节,更有消息说楼下即将要变成美食商业步行街……看来自己一直自豪的"家的宁静"不久就会被熙熙攘攘的人群所打破……不过最可惜的是,已有10年不曾品味的家乡名小吃"三大炮"、"蒸蒸糕"依然难觅踪影,在各种名小吃日益"绝种"的今天,看来自己是很难有机会再吃到了。(据说每年花会之类的公园有,不过恐怕连去公园的机会都很少)各位读者朋友若有机会的话,一定要尝尝这些名小吃哦。

《苍炎之轨迹》又有新的猛料公布,当初个人感觉很一般的人物造型在新公布的画面中完全变了个样。而且游戏的系统似乎也更加复杂了……现在,已经不能用"期待"二字来形容了。等待它的发售吧!

梦翔



☆NDS就要发售了……虽然早就知道NDS版《真·三国无双》不可能做出PS2版的感觉,不过当自己亲眼看到那些Q版角色时还真是被吓了一跳!

☆我上网时所下的图全存在一个文件夹里,久而久之已经累积了1G多。最近终于痛下决心开始整理,却发现自己面临的是一个浩大的工程……坏习惯啊!

☆12月23日——《功夫》首映!本人从高三起开始喜欢周星驰,所到之处无不大力推广之,弄得自己的亲朋好友统统都喜欢上了星爷。这次的《功夫》首映,预计编辑部会出动十人以上的超豪华阵容!

☆无意中联系上了自己一个很久没有联系的好友,得知她现在在搞动画制作。最新参与作品是一部名叫《グレネーダー ~ほほえみの閃士~》的动画。问她有何感想,她只说了一句话:千万不要看!(寒)

GOUKI

◆在外面吃午饭时居然会遇上我们的读者,真是巧。当时正在电话里和朋友聊《杀戮地带》的相关话题,结果就被认准啦。

◆说到《杀戮地带》,忽然发现这游戏的世界观设定很像前阵子的《超能力特工》,包括旗帜、敌人的设定等等。有兴趣的朋友可以找来对比一下。

◆年底有不少好电影,编辑部已经有团体购票集体观影的打算了。

◆多边形在我们制造的强大的舆论压力下终于加入了我们的踢球军团。如果全体出动的话就刚好5个人,踢5人制小场正好。

◆大家和我还有多边形一起念:MGS311月17日MGS311月17日MGS311月17日MGS311月17日MGS311月17日MGS311月17日MGS311月17日MGS311月17日MGS311月17日MGS311月17日!

◆《MGS3 丛林生存手册 EAT THE SNAKE》将集合国内最强的制作阵容,全国的MGSer们千万别错过!

多边形

▲和GOUKI在日本吃早餐,内容简单得要命……

○NDS和PSP的发售日都已经不远了,不知道读者朋友们是否已经决定入手哪一个呢?没钱但是又想买NDS的玩家可以稍稍多一份耐心,说不定很快就会有神游NDS的消息了哦!

△卡伦作"MGSer"状玩起了《MGS2》,折腾好几天之后获得了一个极为"困难"的称号,顾及他的颜面我就不公开这个称号了,不过大家可以去查一查在NORMAL或以下难度吃30个以上的军粮会得到什么称号,卡伦的记录是吃了52个……(多边形和GOUKI捧腹中……)

□居然在截稿当夜搞到了《魔兽世界》的公测账号?!为什么是在这个时候?在这个我正忙得不可开交的时候?看来踏入艾泽拉斯大陆的日子还得延后啊……兄弟们,等着我……

×大家和我还有GOUKI一起念:MGS311月17日MGS311月17日MGS311月17日MGS311月17日MGS311月17日MGS311月17日MGS311月17日MGS311月17日MGS311月17日MGS311月17日……哦,千万别忘了《MGS3 丛林生存手册 EAT THE SNAKE》!

猫太

◎虽然已经花了两个通宵的时间去研究,但最后还是找不全所有的隐藏要素,实在对不起《瑞奇与叮当》的FANS呀!

◎某天偶然从秦坦GG处得到了一个自制的MV,然后找他要这部片子看(片名为《暖》)。发现原来国内的电影其实也很强,可能是自己在电影方面有点过于"崇洋"了吧!大家有机会也要看看这部片子哦!

◎猫の健康小知识Vol.4——不要以为感冒是由天气转凉所引起的哦!其实是因为病菌在寒冷的天气中更容易传播而已!因此个人的卫生还是最重要的呢!

◎这次的《神奇的小人帽》实在是太爽啦!可爱的林克加上"呀呀"的声音让我不愿意放下GBA!不过谜题实在是太难了……对林克感兴趣的一定要密切留意修罗GG监修的书哦!(某修罗:是对《塞尔达》感兴趣吧……)

◎好多游戏,我……我快昏了……(@_@)

www.plumbook.cn

彩信谍报

——最新最快的游戏简报！

- 抢先获取第一手详细的游戏情报！
- 小编精心准备的购买推荐度参考！
- 网罗全部超级大作及二线作品！
- 缤纷下载精品手机游戏图片！

订阅和资费说明

编辑短信GAME 发送到8002601

仅支持已经开通GPRS业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

仅10元包月，每月8~12期精品游戏资讯

飞线互动客户服务电话：010—85860661

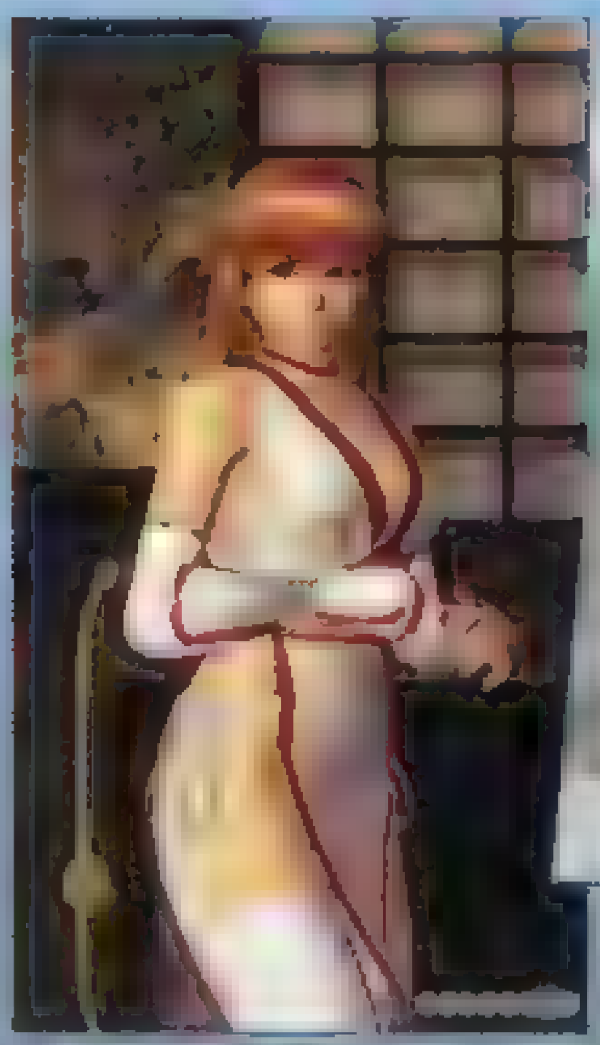
MOBILE ZONE

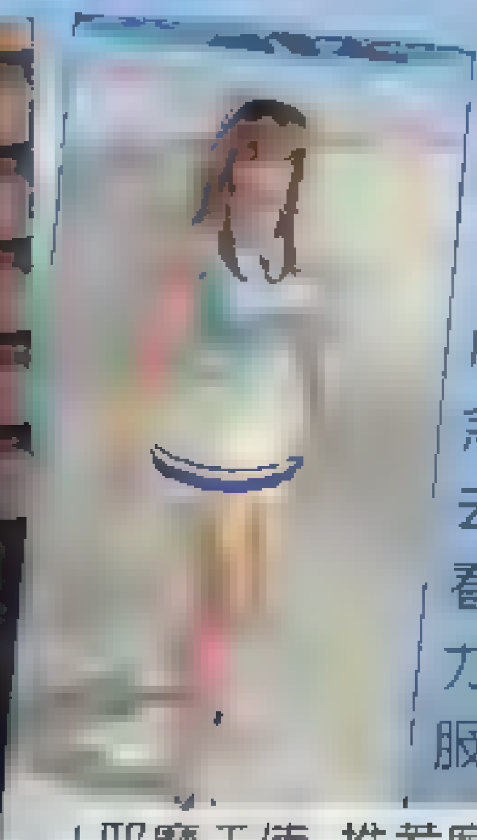
互动短信俱乐部

彩信碟报示例

Xbox 死或生 Ultimate

在经过数次延期后游戏终于发售了，游戏给人的第一感觉就是场景做得更漂亮了，飘落的樱花比前作中的树叶更有质感、更多、更漂亮。看得出Tecmo已完全吃透了Xbox的机能。人物建模还是引用的三代，但在服装的细致表现上得到了加强，旗袍上的凤纹、装饰物上的花边，都能看出制作者精益求精的执著。游戏最吸引人的当然是数量众多的服装，每个人多则20套，少则7套，可以说打服装成了这款游戏的动力。服装的设计上看得出制作者的独具匠心以及追求时尚的理念，每一套服装看上去似曾相识，但仔细一看却又有它独特的魅力，特别是男性角色的服装，更加别出心裁。





【邪魔天使 推荐度：S】

【一句话简评：每个人都会在游戏中找到自己喜欢的角色。】

读者推荐铃声

《ICO》主题音乐 发送 211102 到 335598	《街头霸王》春丽主题音乐 发送 211104 到 335598	《忍者龙剑传III》主题音乐 发送 211105 到 335598	《格斗之王》日本队主题音乐 发送 211103 到 335598

空中网 KongZhong.com 手机·娱乐·生活

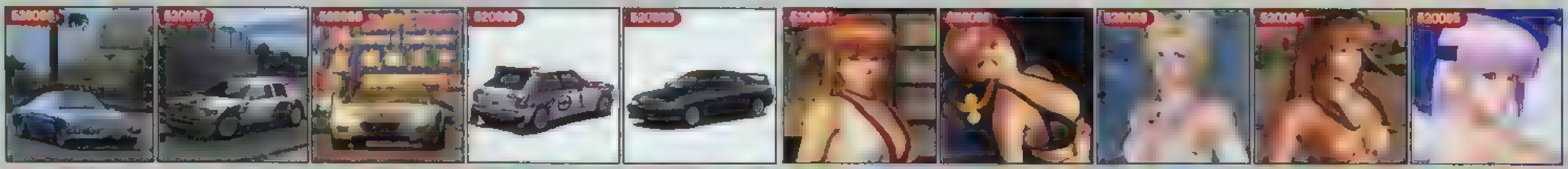
读者人气手机图片

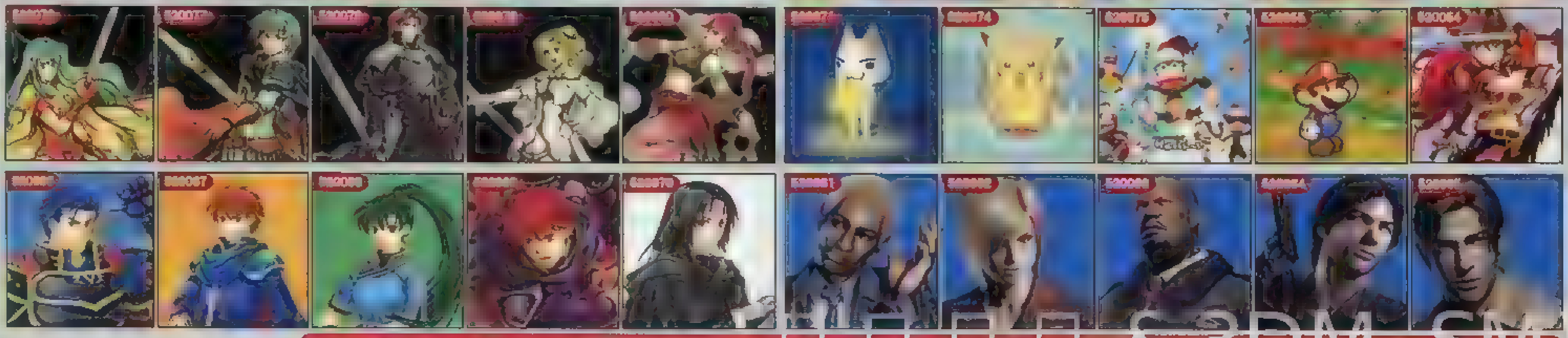
联通用户大喜讯！所有栏目全面开放

现在无论你是中国移动的用户，或是联通用户都可以参与所有MOBILE ZONE的栏目。联通用户参加“短信排行榜（TP和CH）”、“一句话评刊（DC）”和“投稿咨询（TT）”的发送号码为93557770，订阅短信新闻的方法为“发送RB到9355700”，忍耐了很久的联通读者还不赶快拿起你的手机？

温馨提示

参加“短信排行榜”、“一句话评刊”和“amohao有奖问答”的读者有机会得到精美礼品，而定制“短信新闻”的读者更可以得到每月抽选大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了GPRS，可以在当地的营业厅、移动网站或拨打1860开通，确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持MMS的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通GPRS与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到335598后会收到一条询问手机型号的信息，只需要回复正确的数字就可以收到铃声或者图片，是不会被收取下载费用的。为了让读者在下载图片和铃声的过程中更加顺利，原游戏图片和铃声的下载的发送号码更换成335598，原号码[illegible]将会保留至[illegible]年[illegible]月[illegible]日，以后玩家在下载时就要注意了哦。图片和铃声的下载方法是：发送各代码到335598。（下载每首铃声或每张图片资费[illegible]元）





◆ 图片下载和铃声下载暂时只支持中国移动的短信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010—68083018

©2004 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS ... ALL RIGHTS RESERVED ... INTELLIGENT SYSTEMS

www.plumbook.cn

互动信箱

互动通道❶ 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
互动通道❷ 电子邮件 ucg@ucg.com.cn
互动通道❸ 手机短信 移动手机发送 到 联通发送到

135**455628：体现人性化的杂志相信会受到大家的欢迎！

读者对11AB封面的意见

古田钱敏：本期封面不错，很可爱哦。

广州陈嘉俊：用歌星偶像作封面不好，我想大部分读者都对日本的青春偶像不太熟悉，像《游戏·人》的封面我就很没感觉，而且放在书报摊还易被阿伯阿婶与那些三流的八卦娱乐杂志摆在一起。

江油吴嵩：关于是否可用名星玉照作封面的问题我是坚决反对的。UCG是游戏杂志，不是明星周刊。退一步讲，若真要用，也要用些与游戏有关的名星，如金城武、宇多田光等。

编：这期封面明显比以前的更受欢迎，并且绝大多数读者肯定了原创封面用图的做法，并且这期封面整体效果也得到大家的赞扬：漂亮、醒目。但也有读者提出意见，主要集中在画风上：太卡通、太同人、太幼稚是主要意见。今后我们会坚持选用原创图，并请画师注意绘画风格，还会请不同的画师作画。关于用明星照作封面用图的问题，大多数读者认为与游戏杂志的感觉相去甚远，有同意的也认为只能上金城武等与游戏有关的明星。其实日本游戏杂志经常用明星作封面，大家习惯了也不会觉得不好。但对于这次得到的读者反馈，我们会慎重对待，不会轻易尝试。近来通过日港台的封面设计的研究，文字版式上有所进步，也得到了读者们的肯定，我们会再接再厉。

问

1.本期已经是2004年12月B了。您认为我们推出今年24期的合订本有必要吗？如果赞成，您对这个合订本有何建议？
2 您认为本刊掌机方面的内容是多是少？
3.本期封面用图您觉得如何？本期封面的整体效果您觉得如何？
4 您喜欢本期赠品吗？您还有什么赠品方面的建议？
5 您对游戏情报站中的新作短波版块有什么意见和建议吗？
6 您对本期的特别企划满意吗？为什么？
7.如果您看了本期攻略，请说说您对攻略的意见。
8 您对本期Gamehalo有什么意见吗？
9 欢迎大家指出本期杂志中的错误和不足之处。

读者评东京游戏展的报道

玉林罗全：东京游戏展的报道还算满意，但感觉还是不够详细。

梧州黎煜豪：这次报道内容适中，没有给人厌烦之感。但应把游戏展中的奇闻趣事孔登出来。

编：这次的东京游戏展报道终于获得了绝大多数读者的赞扬，比上次E3展报道获得的反馈好太多了，算是打了个翻身仗。读者们对上次E3报道的批评我们很重视，大家对这次报道的建议也起了很大作用， 这次展会报道我们吸取了上次的经验教训，并且投入极大精力，终于取得了读者们的认可。当然，这次报道也有不足之处，我们开会时也都总结了，要在下次报道做得更好。

读者评附赠DVD

广州陈嘉俊：还是相当不错的，会后的花絮为DVD增色不少。但我不满意的就是——太短啦，没记错好像才一个小时多。还有一个问题，不知你们有没有留意还是我的DVD有问题，记者讲解时声音很小，那时间段不得不加音量，音量明显比其他的报导小得多。

梧州黎煜豪：本期DVD非常超值，令人就象亲临会场一样，我很喜欢。

编：DVD获得了空前的成功和好评，我们主要关注了缺点：量少，有段时间的音量有问题，部分画质不佳。我们开会时做了总结，争取下次改进。

读者评11AB的攻略

肇庆张宇航：本期的攻略都制作得很好，对系统的解说能使玩家很快熟悉游戏的操作，各种表格也对攻关提供了很大的帮助，同时还有很多图片加以表示……实在是玩游戏的好伴侣啊。

揭阳林鑫练：本期的攻略都挺不错。不过《钢炼》的攻略有点找不到顺序。希望下次能用箭头标一下顺序。

编：本期因为页码多，终于可以多做一些游戏的攻略，并且也有更多页数来保证详细度。但攻略中还是存在一些问题，大家的意见我们会重视并改正。

读者评11AB的特别企划

哈尔滨张昊：本期特别企划令人非常满意，可以从中更加深刻地了解游戏机，这个项目我喜欢。

编：本期的特别企划受到较多好评，我们会再接再厉。

#0304 GBA影相机：

内置 8MB BYTE 记忆体

可存26幅以上之相片

640×480解像度

任何环境都可拍照

可调节色彩对比、加强蓝、加强红或浓彩

每九幅同时显示或每幅独立显示

可随时删除相片

支援USB上传相片

公司地址：香港新界葵涌梦卡街33-39号华丰工业中心第一期11楼C座
电话：(852)2748-7098 传真：(852)2587-9849
联系人：（国外）胡小姐 melody@hkems.com
（国内）温小姐 helen@hkems.com
公司网址：http://www.hkems.com

上海泰康商贸

上海P·K数码电玩专营店

前51台以进价发售 欢迎预订

信誉是我们的生命力

PSⅡ50000型	1850元	NGC李蛇限定版(全球限5000台)	2880元
PSⅡ50001型	1430元	NGC仙乐传说(套装机)	1900元
PSⅡ55006型 标配	1600元	NGC阪神限定版	1600元
PSⅡ50006型 标配	1430元	**游戏精品**	
PSⅡ50007型 标配	1430元	PSⅡ光枪(特典版)原装	495元
PSⅡ50004型(欧版限定版)水蓝色	1680元	太鼓达人	388元
PSⅡ 50002型限色限定版(双手柄)	1750元	鬼武者刀型摇杆	880元
XBOX港版(白金限定版)	1800元	GT4 Force Pro方向盘(港版)	1650元
XBOX绿光限量版 标配	1680元	EYE TOY 单体装(原装)	250元
XBOX绿光光环版	1780元	罗技无线手柄	420元
XBOX夏日水晶版	1550元	原装8键SVC摇杆(支持所有格斗游戏)	490元
XBOX纯白限量版 标配(全球限1000台)	5XXX元	拳王格斗摇杆	330元
NGC美版	1050元	力魂摇杆	150元
NGC日版	1200元	铁拳摇杆	150元
		NGC可移动支架	330元

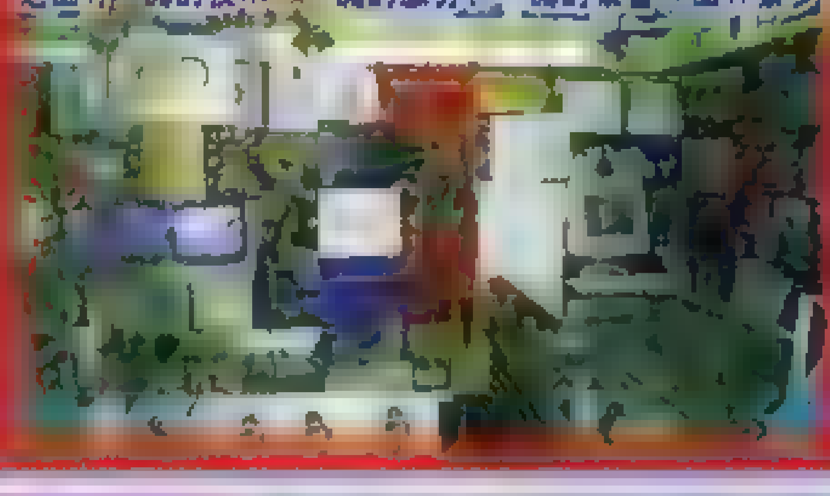
原需有限，有意者请来电咨询!!

645元

请大家到易趣网查询我们的信誉度

H模新 GBA最高回收价300元 SP最高回收价500元 (绝不压价)

这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备、品种繁多



地址：上海市闸北区宝山路177号(近虬江路、天目东路)

电话：[illegible]

联系人：张杰 赵伟刚 邮编：200071

公交：轻轨一号线直达宝山路线 66、65、51、18、101、69、78

营业时间：10:30—20:30

招商银行卡号：9555 5002 1564 1225

欢迎邮购

上海王子电玩

四川店 (原上海王子游戏) http://wzdw.nease.net 淮海店

邮购地址：上海市市南黄浦区广西南路81号 TEL：021—53837005 邮编：200021 收款人：王君春

主机	价格/邮费	主机	价格/邮费
PS2主机(50000型+原手柄+AV线)限定版	1680 30	DC主机(主机+电源+组手柄+10张游戏)	390 20
PS2主机(55000型+原手柄+GT4+AV线)	1980 30	GBA-SP机(全套+电源)	650 10
PS2主机(50001型+原装手柄+AV线)	1480/30	WS机(神奇天晶)	280/10
PS2主机(50006型+原手柄+AV线)	1480/30	GBA EZ-Flash(1)—(2) 256M	520/10
PS2主机(55006型+原手柄+AV线)	1550/30	GBA-Link2代烧录器 256M	490/10
PS2主机(50007型+原手柄+AV线)	1480 30	GBA 火线烧录器 128M	190 10
Psone主机全套(含主机+原手柄+记录卡+原装液晶)	1100 30	GBA-XG2代TURBO版 256M	450/10
PS1主机全套(含主机+手柄+记录卡+10张游戏任选)	320/20	FC磁碟机(主机全套)4款游戏	550/20
Xbox主机港版(原装手柄2只+AV线)	1680 20	VB原装机全套(经典收藏)	1880/20
[illegible]	880 20	任天堂神游机(3D真立体)带一款游戏任选	390/20

本店特聘专业人士维修各种游戏主机，立等可取！

PS2摄像头(原装)	280 10	PS2分量端子线	180 10	PS2网卡	250/10
PS2原装摇杆(刀魂)	180 10	PS2原装S端子线	130 10	Web money 上网付费卡2000点	180/10
PS2铁拳4摇杆	180 30	PS2原装遥控器	110 10	NGC原装手柄	180/10
PS2万用VGA	220 10	PS2 [illegible]无线遥控手柄	390 10	GBA记忆棒4M、8M	35、55 5
PS2原装激光枪	300 10	PS2金手指全中文版(卡 碟)	70 10	GBA原装前光灯(安装加10)	170、10
PS2打鼓机	135 10	PS2 GT4方向盘(港版)	180 30	DC原装记忆卡	58/10

为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。

PS2沙罗曼蛇V	520 10	NGC牧场物语	350/10	NGC兰色风暴	130/10
PS2皇牌空战4	320 10	NGC阳光玛丽	350/10	NGC星际火狐	240/10
PS2太空战士10(日本初版)	380 10	NGC斑鸠	350/10	NGC VR足球3	280/10
[illegible]	290 10	GBA七龙珠Z(悟空斗剧)	180/10	DC维罗尼克完全版	150/10
NGC 荣誉勋章	380 10	GBA瓦里奥制造(大团结)	350/10	DC樱花大战3	70/10

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临！

GBA游戏大全应有尽有，请来电咨询。

悟空[illegible]	80 5	双截龙	35 5	萨尔达 中文	55 5	网球王子(红 兰	80 5
牧场物语(2，女孩篇	80 5	新约圣剑传说(中文	80 5	实况足球8 代)	45 5	魂斗罗	35 5
太空战士1 2	65 5	西部同影 中文)	45 5	玛里奥汀夫	80 5	炮炮龙3	45 5
光明之魂2(中文)	80 5	索尼克1	45 5	黄金太阳2	80 5	V 拉力3赛车	35 5
热血物语EX	35 5	人影忍者3	45 5	终极者3	45 5	青春斗恶龙2(中文	55 5
FIFA足球2004	45 5	怀旧曲4 中文)	45 5	雷曼EX2	45 5	三国志 中文	45 5
牧场物语 中文)	45 5	零普勋章(漫画者中文)	45 5	森林风云 中文	45 5	口袋妖怪火红(中文)	80 5
FFT(中文	80 5	闪光战士2	80 5	黄金太阳1 中文)	55 5	口袋妖怪叶绿(中文)	80 5
火焰纹章 封印之剑 中文	55 5	金色卡牌	80 5	古墓赛车	45 5	铁臂阿童木	45 5
火焰纹章 烈火之剑 中文	80 5	恶魔城3 晓月中文)	45 5	指环王3(王者归来)	80 5	名侦探柯南(中文	45 5
忍者神龟	45 5	百战者2	45 5	火影忍者	45 5	极品飞车 地下狂飙	45 5
鬼武者刀	45 5	海底总动员2	45 5	如意玛里	80 5	瓦里奥制造	45 5
洛克人4 5	45 5	口袋红 宝石(中文)	45 5	魔幻迷宫2	75 5	银河战士2	45 5
SD高达(中文)	80 5	索尼克3	45 5	波斯王子	45 5	007 末日危机 中文)	45 5
洛克人4 红)	45 5	口袋妖怪绿宝石	80 5	物剑物语2	80 5	星之卡比2	80 5
洛克人Z3	45 5	西林足球	80 5	分裂细胞2	45 5	黑客SPEED	45 5
七龙珠Z(布欧的[illegible]	45 5	口袋妖怪[illegible]	45 5	光明力量	80 5	守护英雄	45 5
炼金术士 遗忘之前奏曲)	45 5	小梦露娃3	35 5	火影忍者大妖精2	45 5	火焰之纹章(圣魔之光石)	80 5
炼金术士2 回忆奏鸣曲	45 5	钢铁帝国	35 5	幻想传说 中文	55 5	瓦里奥制造 大回转)	80 5
玛里欧大富翁	80 5	脑筋，路	80 5	米奇大冒险	80 5	萨尔达神奇的小人帽	80 5
大金刚2	45 5	我的太阳2 中文)	85 5	银河战士 中文	45 5	GTA 侠盗猎车)	80 5
特罗尼克大冒险3 中文	85 5	马赛克3	80 5	CT[illegible]	45 5	战斗员山田	45 5

上海市虹口区海伦西路87号 北店(四川北路向东20米)
电话：[illegible]
营业时间 10:00—20:30(年中无休)
公交 18 21 100 147路轻轨明珠线

上海市黄浦区广西南路81号淮海店(淮海东路向北10米)
电话：021-53837005
营业时间：10:30—18:30(年中无休)
公交：01 11 17 18 23 26 71路 隧道三线 六线

HTTP://WWWDOJI-SHOP.COM

上海道具馆仓储大卖场

特价一限 成为会员

全机种正版一网打尽，日本特价风暴天天袭来！欢迎外地客户邮购！

主机	
NDS 预定价	15XX 元
NGC 各类限定主机全部有售	
仙乐限定	2300 元
双蛇	2400 元
普通NGC	1180 元
凭此广告来本店购买NGC主机者，送2888元值一款NGC游戏(指定)	
PS2	
70000型	15XX 元
70006型	14XX 元
5000X型 全部标配	1550 元
XBOX	
蓝的限定	2XXX 元
其他所有同期机器	电询
SP	
普通版(一套)	650 元
各类型限定主机价格不一 本店全部有售	

PS 游戏特价	
武尼街	99 元
FFX 2 日版	280 元
山脊赛车	28 元
鬼忍	220 元
机器人大战	300 元
战国无双猛将传	280 元

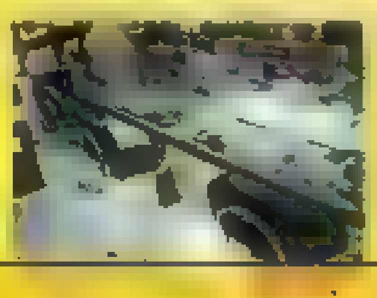
道具馆仓储式大卖场，具有相当高的信用保证，并拥有自主网站！

服务的正规化给你不一般的感觉！

PSⅡ正版游戏	
PS 正版 本店有多个品种	
MGS3	3XX 元
MGS3 限定	3XX 元
皇牌空战5 控制摇杆	280 元
英雄传说2 限定	580 元
幻想水浒 限定	980 元
战国无双 限定	680 元
战国猛将 限定	880 元
剑风传说 限定	880 元
恶魔城 限定	600 元
影之心2 限定	980 元
樱花大战5 限定	480 元
樱花大战1 限定	280 元
北欧女神 限定	1680 元
生化危机2	370 元
轮回恶魔城	320 元
太鼓达人4	330 元
三国无双3 猛将	300 元
天诛红	460 元
零红蝶	320 元
VR4 进化	180 元
生化维罗尼卡	200 元
鬼泣1	180 元
球[illegible]2004	300 元
DOE 纪录	320 元
女神	150 元
幻想水浒4	320 元
FFX 初回	580 元
寂静岭4	380 元

NGC游戏	
NGC 正版游戏 本店有全种	
玛丽网球	3XX 元
水晶编年史	380 元
CAPCOM VS SNK2	280 元
洛克人	160 元
梦幻之星1+2	330 元
鲍鱼骰子	280 元
玛丽聚会5	350 元
瓦里世界	320 元
全明星大乱斗	380 元
星际火狐	150 元
永恒黑暗	170 元
海贼王 财宝战争	200 元
山脊赛车进化套装	220 元
玛丽赛车	350 元
生化1	300 元
生化0	250 元
F ZOER GX	300 元
高达战士轨迹	280 元
SONIC 合集	180 元
特特棒 最新	280 元

XBOX 和其他软件	
光环2	3XX 元
DOA 最终特典	5XX 元
神鬼寓言	380 元
光环中文	150 元
DOA 排球	320 元
忍龙	280 元
刀魂2	220 元
寂静岭2	250 元
铁甲飞龙初回	350 元
极限滑雪	280 元
皇牌飞行员	180 元
幻魔鬼武者	50 元
DOA 3	50 元
细胞1	60 元
细胞2	280 元
WSC 套装	
FF124+海贼王123+WSCC=580 元	
本店有 种WS卡	
GBA 正版软件	
口袋绿	380 元
烈火之剑 圣魔光石	380 元
机战D	220 元
玛丽对大金刚	280 元
FF1+2	430 元
玛丽大回转	380 元



地址：上海市静安区康定路626号
邮编 200040
公交线、76、54、24、23、138、
地铁二号线静安寺下

联系人：王奕玮
电话 021-62587189 13061768103
QQ 394503264
营业时间：10:00—20:00
版面有限无法一一刊登，实正版请电询

老牌新慧福智慧卡系列

哇！新慧福出256M合卡带 金手指功能耶！

产品名称	产品功能
1代64M	可卡对卡烧录，宝盒下载，火线烧录。
1代128M	
2代128M	可烧录合卡，火线下载
3代128M	带金手指功能，USB接口线烧录，可充
3代256M	电电池，与EZ同质不同价，软件兼容。

另推出：以坏卡换新卡业务。32MA卡回收5元；64MA卡回收10元；128MA卡回收20元。以解决新慧福老客户的后顾之忧。出厂批发价请与本公司刘先生接洽。

声明：原新慧福业务员游先生、范先生已脱离本公司，今后所为与本公司无关。本公司已将他们所经销的产品权限收回，由本公司直接对客户联系，解决返修调换的后顾之忧。市面上出现假冒的智慧卡，质量低劣，望客户直接与厂家取得联系，谨防上当，造成无法换货和修理。

联系电话：0755-26723533 手机：13632954768

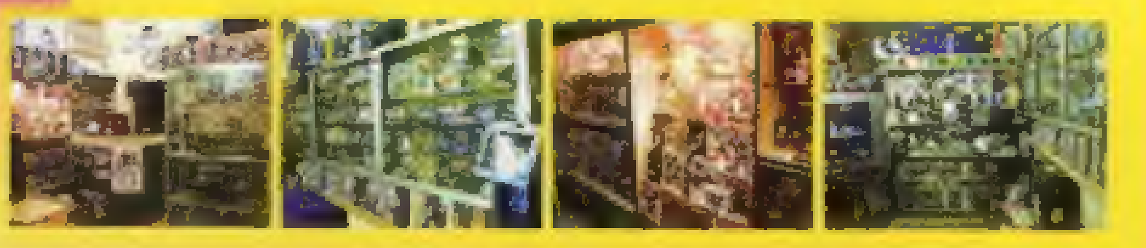
网站：www.mygba.net www.newwise.com Email:qicd@163.net

邮购地址：上海市普陀区西康路1505号1楼25号 电话：021-62779900

交通银行太平洋卡：405512 6651 7260 404 刘先生

农业银行：103 039 911 100 787 8069 刘先生

北京嘉兴游戏机经营店



大酬宾 凡购GBA卡一盘加8元即可获赠价值50元的GB卡一盘；加18元可获赠价值90元的GB合卡一盘。数量有限，送完为止！

经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、扭蛋、手办、游戏精品

游戏中心经营地址：北京市东城区美术馆后街宽巢广2号

模型中心热线电话：010-64035610　游戏中心热线电话：010-64031591

邮购地址：北京市东城区东四邮局22号信箱　收件人：蔡晓初 先生　邮编：100010

公交线路
- 乘103、109、110、810、803、812、814、846、111、819、康思专线到美术馆站或沙滩站下车（美术馆正后方）
- 乘104、108路至大佛寺站下车　• 乘2路至宽街下车
- 乘112、60路至宽巢厂站下车

GBA卡大全　GBA卡免邮费

GBA新卡 / 新卡推荐

我们的太阳2(256M)	85
4打飞3(128M)	70
网球王子(金服)(256M)	189
玉笛物语2(128M)	70
高达英雄之路	47
太空战士1、2(中文128M)	70
泰鲁尼克大冒险3(中文)	70
玛莉对大金刚(中文)	70
光明力量(中文)	70
高达seed(中文)	39
偷窃斗剧(中文)	70
美国大兵(日出)(中文)	70
星之卡比(中文)	39
役满麻将(中文)	39
我的太阳(中文128M)	70
星之卡比(中文)	39
信长异闻(中文)	39
牧场物语(女孩篇128M)中文	70
SD高达G世纪(中文)	70
机战A·R·O·D(中文)	39/39/39
黄金太阳1(中文)	47
圣骑骑士团(中文)	39
火焰文章(中文)	49
烈火之剑(中文)(128M)	70
光明之魂(中文)	39
恶魔城晓月(中文)	39
恶魔城白夜(中文)	39
恶魔城月轮(中文)	39
三国志(中文)	39
太空战士(中文)(128M)	70
口袋红、蓝宝石(中文)	39/39
沉默遗迹(中文)	39
银河之星(中文)	39
银河战士(中文)	39
新约剑刃传说(中文128M)	70
指环王双塔(中文128M)	70
牧场物语(中文)	39
柯南(中文)	39
游戏王6(中文128M)	70
金太郎(中文)	39
泰鲁尼克大冒险(中文)	49
鬼武者(中文)	39
网球王子(中文128M)	70
勇者斗恶龙(中文)	49
塞尔达(中文)	49
分裂细胞(中文)	39
光明之魂2(中文128M)	70
古墓丽影(中文)	39
快打旋风(中文)	39
幻想传说(中文)	47
口袋红之叶、绿之叶(128M)中文	70
龙珠3	39
守护英雄	39
口袋绿宝石(128M)	70
游戏王专家版3(128M)	70
火焰纹章 圣魔之石	电询
瓦里奥制造大回转	电询
王国之心	电询
玛丽弹珠台	39
火影忍者3	39
钢之炼金术士	39
哈姆太郎活动台(128M)	70
战场之狼	39
蜘蛛侠2	70
大金刚2	39
1对1篮球	39
哈利波特4	70
火影忍者大集结	39
玛莉高尔夫	70
星之卡比镜之迷宫	70
CT特种部队3	39
洛克人ZERO	39
大众高尔夫	70
分裂细胞II	39
海贼野球	39
热血物语	29
索尼克3	70
龙珠3代－对决	29
幽游白书	29
铁臂阿童木	29
索尼克英雄(128M)	70
波斯王子－时之沙	39
007	39
双截龙	29
终结者3	39
泡泡龙III	29
古惑狼赛车	39
路易玛丽(128M)	70
忍者神龟	39
FIFA 2005	39
指环王III	70
真女神转生 蓝之书、红之书、冰之书	各39
口袋电击鲍2	39
音乐频道5	39
重装机兵2	39
炸弹人III	39
拳皇II、I	39/39
V拉力	29
风之少年III(128M)	70
魂斗罗	29
实况足球II	39
鬼眼狂刀	39
街霸III	39
狙击手	39
洛克人III、II	39/39
简单任务	39
龙珠ZERO	39
游戏王4、5、7	39—102
索尼克I、II、III	39—70
玛莉奥I、II、III、IV	29
坏玛莉	39
古惑狼	39
洛克人ZERO	39
魔界村R	29
黄金太阳II	70
成龙	29
玛莉赛车	29
雷霆战机	29
铁拳	39
古惑狼II	39
J联盟2002	39
坏玛莉工作室	39
游戏王8(128M)	70
街霸方块II	39
李小龙	39
鬼背利克大冒险	39
疯狂的士	39
武之刃	39
洛克人Zero II	39
游戏王9	70
猎人	70
玉笛物语	39
中央大陆战记2	39
大金刚	39
龙珠Z2	39
街头篮球	39
昆虫博士	39
妖精战士	39
口袋妖怪弹珠台	39
铂池之门	39
马克思佩恩	70
银河战士2	39
越南战役	39
GBA-SP 任天堂限定版	1680
GBA-SP 绿宝石限定版	985
GBA-SP 我的太阳2限定版	800
GBA-SP 火影忍者限定版	1650

1650元　590元　1570元

GBA配件

4-5小时充电器	35
9-10小时充电器	45
12小时充电器	65
2头、4头对打线	15/22
原装放大镜(带灯)	25
高亮度夜视灯	15
原装高亮度夜视灯(可调光)	35
超级冷光管	45
GBA装用包	15
GBA原装电视接收器	280
GBA金手指	45-175
GBA贴屏(组装)	10
GBA贴屏(原装)	45
GBA立体声扩音器	45
GBA悦屏	38
GBA－SP耳机	25
GBA－SP手腕充电器	39
GBA－SP盔甲	27
GBA－SP包	18-30
FFTT限定贴膜	27
GBA－SP手柄	30

以上配件邮费5元

原装主机

微软X-BOX、日版＋直读（热卖中）

原装PStwo 70000型（超薄）(主机＋原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线)	1360元／邮资50元
原装PStwo 70006型（超薄）(主机＋原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线)	1395元／邮资50元
原装PS2 50000AQ型水晶蓝(主机＋原装电磁振动手柄＋AV线)送电源 完美套	1750元／邮资50元
原装PS2 代理版(主机＋原装振动手柄＋中文正版游戏一个＋电源22V＋AV线)	1988元／邮资50元
原装PS2 50006型(原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线)完美套	1480元／邮资50元
原装PS2 50000型紫色透明限定版(原装电磁振动手柄＋AV线＋电源＋40G硬盘和网卡)	2650元／邮资50元
原装PS2 50000型 象牙白(主机＋原装电磁振动手柄＋AV线)完美套	1850元／邮资50元
原装PS2 50000型 樱花粉(主机＋原装电磁振动手柄＋AV线)完美套	1850元／邮资50元
原装PS2 50001型(主机＋原装电磁振动手柄＋AV线)完美套	1560元／邮资50元
原装PS2 50002型SS银色(主机＋原装电磁振动手柄＋AV线)完美套	1580元／邮资50元
原装PS2 50001型限定版(主机＋原装电磁振动手柄＋网卡＋正版游戏)完美套	1680元／邮资50元
原装PS2 50007型(原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线)完美套	1450元／邮资50元
原装PS2 GT限定陶瓷白型(原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线)完美套	1610元／邮资50元
原装PS2 50000型（黑色透明）(原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线)完美套	1880元／邮资50元

GT4 900度方向盘 1930元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

微软X-BOX 主机＋直读	1590元／邮资50元
微软X-BOX 绿色透明限定版＋两张原版游戏	1780元／邮资50元
微软X-BOX 光环限定版＋壹张原版游戏	1690元／邮资50元
微软X-BOX 绿色白透明限定版	1695元／邮资50元
索尼PSone(原装振动手柄＋AV线＋电源)	580元／邮资30元
任天堂原装128位NGC(原装电磁振动手柄＋AV线＋电源)	980元／邮资30元
任天堂128位NGC＋GBP（原装电磁振动手柄＋AV线＋电源）	1590元／邮资30元

铁骑2 1950元

PSII罗技手柄（4种颜色）420元

嘉兴维修中心

三免服务

1. 免费对各种主机保养
2. 免费为各种主机检测
3. 对维修主机免手工费，开光费（只收取维修配件费）

维修技师承诺您所维修的主机或周边配件全部当面修理100%全部修复让您放心使用。

配件大全

分把器(原装)	350
分把器(组装)	75
X-BOX 原装全新手柄(日版)	280
X-BOX 原装美版小手柄	195
X-BOX 原装DVD遥控器	160
X-BOX 原装限定版手柄	330
X-BOX 专用背包	95
NGC 原装记忆卡59格	65
NGC 原装记忆卡251格	165
NGC 手柄(原装)	190
NGC 手柄(组装)	75
NGC 原装防尘罩	65
NGC 原装无线手柄	360
NGC、PS II、X-BOX通用VGA	260
NGC 与GBA连线	65
NGC 原装刀魂摇杆	370
NGC 用原装GBA 升降器	460
GBA-SP 1200毫安电池	75

以上产品邮费均为10元

NGC正版碟

[illegible]

DOA限定版XBOX

以上商品邮费均为10元

真GBA合卡 64 in 1 绝不重复

- AK0010：黄金太阳（中）、水浒新传（中）、战国群雄传（中）、阿童木、魂斗罗、沙罗曼蛇、忍者龙牙、无敌战士、玛丽1.2.3.4.5……161元
- AK0011：口袋红宝石（中）、[illegible]（中）、战国群雄传（中）、[illegible]、洛克人、炸弹人1.2.3、魂斗罗、沙罗曼蛇、玛丽1.2.3.4.5……125元
- AK0012：火焰纹章（中）、阿童木（中）、龙珠（中）、魂斗罗、变形战机、太空战机、玛丽1.2.3.4.5、热血1.2.3.4.5.6……135元
- AK0013：恶魔城3（中）、洛克人2、龙珠、阿童木、玛丽1.2.3.4.5、魂斗罗赤色要塞、绿色兵团、沙罗曼蛇、战场之狼……161元
- AK0014：萨尔达（中）、玛丽3、洛克人2、[illegible]、玛丽1.2.3.4.5、魂斗罗赤色要塞、绿色兵团……125元
- AK0015：[illegible]2（中）、口袋金（中）、忍龟（中）、玛丽2……125元
- AK0016：光明之魂（中）、[illegible]、洛克人、口袋金、银（中）……141元
- AK0017：口袋蓝宝石（中）、水浒新传（中）、玛丽1.2.3.4.5 热血1.2.3.4.5、魂斗罗、赤色要塞、绿色兵团……161元
- AK0018：牧场物语（中）、[illegible]（中）、水浒新传（中）、阿童木（中）、玛丽1.2.3.4.5……139元
- AK0019：机战D（中）、阿童木、[illegible]、[illegible]、[illegible]……135元

隆重上市：EZ-FLASH II　XG-FLASH II　请电询！

本店现场加装GBA夜光板 原装 230元

PSP　NDS　无需预订，现货供应　价格电询！

GBA-SP小神游	640元
GBA-SP(日版)	639元
GBA小神游带卡	520元

诺基亚N-GAGE QD（行货，全中文）2080元

诺基亚N-GAGE 1680元

攻略大全

[illegible]

DC 原装光头 140元　原装PS I光头 150元　原装PS II光头 200元（外省客户请电询）邮费10元

以上攻略书均为全彩色正版不少于100页，邮费1本4元，2本6元，3本以上10元

新一代日本原装哈罗已到货！（可对讲4种语言）

www.chinatvgame.com.cn　www.game177.com　欢迎加盟　欢迎点击

最新游戏资讯　网络电玩超市　开心互动论坛　尽在中国电视游戏资讯网

银河电玩

Game Club-YH

PS2	PS2 50007主机全新＋原装振动手柄＋防烧IC 原装记录卡＋AV线＋大功率电源＋游戏10张	1420元
	PS2 18000/30000主机（翻新机）＋原装振动手柄＋防烧IC 原装记录卡＋AV线＋大功率电源＋游戏10张	999元
PS	特价PSONE主机全套＋10款游戏	499元
XBOX	XBOX主机全套：主机＋原装振动手柄＋AV线＋防烧IC＋大功率电源＋游戏10张	1500元
GBA	神游GBA主机＋正版游戏X1	特价578元
	GBASP翻新/全新主机＋原装充电器＋豪华专用包	660/730元
烧录卡	最新烧录器＋烧录卡：XG2T SP使用超过7小时	特价489元
	GBALINK：128M/256M	340/480元
	EZ FLASH 1代 128M/2代 256M	350/620元
	烧录尖兵－可兼容市面所有烧录卡 128M/256M	180/240元

为照顾资金不充裕的玩友，推出主机贴换业务

旧PS2换PS2-5000X	580元
旧PS 换PS2-5000X	980元
旧GBA换SP	380元

本店快讯

鉴于市场上大量PS2/XBOX主机烧机的问题，凡是本店购买PS2/XBOX主机，均赠送和免费安装价值100元的防烧机芯片一块。

凡在本店购买任何主机（除掌机外）车票报销50元，三月包换，终身维修，所有物品，若假包换。

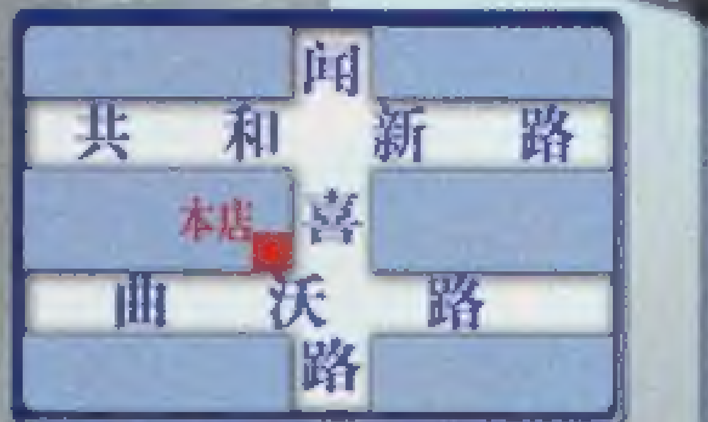
本店大量供应DVD动画 特价5元

本店新到大陆版GBA SP　638元

欢迎光临网上商城：WWW.gameclub-yh.com

注册即可享受会员价QQ：154575435　交行：405512 2511 3110109

招行：002119449561　工行：1001042301104629210



地　址：上海市闸北区闻喜路1078号　营业时间：10：00-21：00

联系电话：021-66248408　13918106851　联系人：张良　邮编：200435

公交线路：46、95、845、916、206、110　邮购24小时到货

&3DM-SM　www.plumbook.cn

上海圣天游戏玩具精品总汇

汇款地址：虹口店(总店)：上海市东大名路1073号耀辉火锅楼对面(提篮桥)(可乘路线：37、135、22、13、28、922、868、510、746、841、934、134)
收款人：王政　营业时间：早10：00—晚8：00
电话/传真：021-65358097　邮编：200082

虹口店：四川北路188号弘基假日广场底楼5A203（春天百货对面）
公　交：21、17、25、61、63、65、100、220、231、939、848、928、55路。
电　话：021-63077219

PSII主机（70000型　标配）	1650/30
PSII主机（70006型　标配）	1380/30
PSⅡ主机(50000型普通版 标配)	1650/30
PSⅡ主机(50000型+硬盘+网卡+AV线+电源线)标配	2400/30
PSⅡ主机(50000型 粉红限定版)	1900/30
PSⅡ主机(50001型 全套)	1450/30
PSⅡ主机(50002型银色限定版 双原柄)	1680/30
PSⅡ主机(50006型 全套)	1400/30
PSⅡ主机(50007型 全套)	1380/30
PSⅡ主机(50000型 银白色) 丝缎绸	1950/30
PSⅡ主机(50000型 珍珠白限定版 标配)	1850/30
PSX(5000型)	6550/30
PSⅡ主机(55006型 GT4白色限定版)	1580/30
PSⅡ主机(39001型)中古机全套	1180/30
PSII主机(异度传说2 限定版)	2000/30
NGC主机 日版带底座	1580/30
NGC主机 日版普通版	1150/30
NGC主机 美版（已改）	1030/30
XBOX普通版（全套）	1550/30
XBOX绿色透明限定版	1650/30
XBOX白光限定版（双手柄）	1580/30
XBOX铁骑	1880/50
GBA主机	490/10
PSone主机(全套)	550/10
GBA-SP主机(全套)	648/30
GBA-SP红白机(限定版)	850/30

凡购买PS2主机者，免费安装，支架送游戏人物图案。

本店主机均有一次性开机画面、原装封条一机一号!

广大新老用户，购买PS2正版游戏、NGC正版游戏、XBOX正版游戏的，请来电咨询!

这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备、品种繁多，请来电咨询!

大量回收日本原版片主机、本店原版片可以旧换新。

现场修理 立等可取

PS2 正版游戏

因版面有限，无法一一登录，请来电咨询!

PS2 潜龙谍影3代	480元	PS2 生化危机 逃出生天	398元
PS2 红侠乔易2代	420元	PS2 机动战士Z高达	420元
PS2 王国之心2代	480元	PS2 龙背上的骑士	230元
PS2 勇者斗恶龙8代	730元	PS2 生化危机 维罗尼卡	358元
PS2 光明之泪	450元	PS2 鬼武者2代	230元
PS2 红侠乔易	350元	PS2 炼金术士 永恒玛娜	490元
PS2 生化危机 逃出生天2代	450元	PS2 星之海洋导演剪辑版	398元
PS2 战国无双 猛将传	330元	PS2 恶魔城 无罪叹息	330元
PS2 合金弹头4代	398元	PS2 第2次机器人战士α	400元
PS2 樱花大战5代(中文版)	430元	PS2 武刃街	285元
PS2 樱花大战5代(日文版)	450元	PS2 女忍(中文版)	198元
PS2 仙乐传说	450元	PS2 女忍(日文版)	180元
PS2 火影忍者 究极英雄	450元	PS2 回声之夜	280元
PS2 机动战士 SEED 无尽的明天	430元	PS2 山脊赛车R6	180元
PS2 机战MX	550元	PS2 前线任务4代	358元
PS2 寂静岭4(初回限定版)	470元	PS2 零红蝶	385元
PS2 异度传说II	460元	PS2 战国无双	430元
PS2 侍魂零	430元	PS2 刀魂	180元
PS2 创造球会4	480元	PS2 街霸三度冲击	298元/10
PS2 太空战士X－2(港版)	300元	PS2 天诛红	450元
PS2 鬼武者3代(日版)	298元	PS2 罪恶装备—鸠	430元
PS2 尸人(中文版)	330元	PS2 沙龙曼蛇	380元
PS2 荒野兵团	430元	PS2 真女神之数码恶魔传说 天魔度	498元
PS2 相逢在宇宙	400元	PS2 宇宙巡航机V	450元
PS2 实体	198元	PS2 实况8代	460元
PS2 VR4	198元	PS2 三维格斗之王最强冲击	430元
PS2 三国无双3代	430元	PS2 幻想水浒传	450元
PS2 三国无双猛将传	298元	PS2VR 战士电子时代	398元
PS2 三国无双帝国	330元	PS2 终结者3. 救赎	420元
PS2 三国志8代	298元		
PS2 NBA2004	298元		

XBOX 正版游戏

XBOX 生化危机(1代+2代) 合集 340元

NGC 正版游戏

NGC 玛丽网球	420元
NGC 玛丽聚会6代	430元
NGC 阳光玛丽	298元
NGC 银河战士	298元
NGC 天外魔境2	285元
NGC 海贼王伟大战斗	298元
NGC 永恒阿卡迪亚	298元
NGC 萨尔达四支剑	320元
NGC FF水晶编年史	420元
NGC 生化0	250元
NGC 生化1代	398元
NGC 生化2代	320元
NGC 生化3代	320元
NGC 生化维罗尼卡	350元
NGC 马里奥赛车	395元
NGC 马里奥聚会5代	385元
NGC 马里奥聚会4代	285元
NGC 梦幻之星3代	250元
NGC 梦幻之星1.2	298元
NGC RUNE2代	285元
NGC 坏玛丽	355元
NGC 瓦里奥制造	260元
NGC 口袋妖怪(绑定版)	188元
NGC 口袋妖怪竞技场	398元
NGC 战斗封神	220元
NGC 永恒的黑暗	185元
NGC PIKMIN2代	420元
NGC 合金装备孪蛇	420元
NGC 美国大兵	420元
NGC F－ZERO GX	295元
NGC 动物番长	358元
NGC 高达战士的轨迹	298元
NGC 山脊赛车R6	358元
NGC 路易鬼屋冒险	285元
NGC 霸天开拓史	380元
NGC 仙乐传说	470元
NGC 红侠乔易	320元
NGC 星之卡比	385元
NGC 机动警察贾非	298元
NGC 冲浪	98元
NGC 大金刚鼓2代	330元
NGC 纸片马里奥2	398元

玩具区

沙滩排球人偶8只	650元	星之海洋人偶每个	140元
[illegible]	150元	天诛3代人偶(2个)	320元
变形金刚机器[illegible]3只	380元	人形电脑天使(全套6个)	390元
大黄蜂5只1套	380元	SD高达46弹	75元
火影忍者扭蛋(全套6个)3代	130元	SD高达47弹	75元
樱花大战扭蛋(全套6个)2代	120元	SD高达48弹	75元
樱花大战扭蛋(全套6个)3代	120元	SD高达49弹	75元
樱花大战扭蛋(全套6个)4代	150元	圣骑士(全套7个)	188元
七龙珠[illegible](全套6个)	180元	超时空要塞扭蛋(全套)	98元
七龙珠2(全套5个)	150元	超时空要塞VF－VF限定版	980元
圣斗士星矢[illegible](6个)	120元	超时空要塞装备包	400元
圣斗士星矢天界篇(6个)	88元	北斗神拳人偶(全套7个)	640元
仙乐传说扭蛋(5个)	150元	[illegible]人偶(每个)	45—85元
仙乐传说人偶(14个)	880元	[illegible]人偶(每个)1比6	358元
海贼王[illegible](1套)	150元	[illegible]女神人偶(每个)	158元
[illegible]女性主角1弹	150元	[illegible]	250元
[illegible]女性主角2弹	130元	心跳回忆人偶[illegible]每个	220元
欢迎来到[illegible]餐厅(全套6个)	198元	[illegible]3男主角	358元
[illegible]	198元	[illegible]3女主角	358元
头文字D人偶(限定版)	358元	变形金刚[illegible](金属)每个	798元
[illegible]	398元	变形金刚1号(金属)	480元
SD高达SEED扭蛋(1个)	45元	变形金刚2号(金属)	480元
高达SEED女性主角(5个)	320元	变形金刚3号(金属)	480元
太空战士人偶(7个)	588元	变形金刚4号(金属)	480元
圣斗士[illegible](3个全套)每个	198元	变形金刚4号(塑料)	288元
[illegible]女性主角4个	650元	变形金刚5号(塑料)	358元
[illegible]15周年人偶(每个)	45元	变形金刚6号(威震天)	650元
终结者T2扭蛋(全套7个)	358元	变形金刚7号(塑料)[illegible]	238元
[illegible]扭蛋[illegible](全套12个)	588元	变形金刚8号(塑料)消防车	258元
第1[illegible]扭蛋(全套)	98元	变形金刚补天士	398元
[illegible](全套13个)	180元	变形金刚大黄蜂	238元
太空战士扭蛋(全套8个)	155元	变形金刚大火车	358元
太空战士扭蛋召唤兽每个	65元	变形金刚[illegible]	358元
FC平机纪念版(5个)	98元	变形金刚[illegible]	298元
[illegible]人偶(全套6个)	390元		

SuperCard卡 GBA烧录卡的王者

SUPER CARD（CFtoGBA）是目前世界上唯一能够利用CF数码卡玩GBA游戏的烧录卡，不但容量巨大，而且功能也是最强的，还支持电影、电子书、漫画书、图片查看、音乐播放等。

因其独特的硬件设计，必将成为GBA烧录器的王者

- 价格低廉，是目前市面上同容量Flash Card的一半。
- 巨大的容量。目前最大CF卡支持32Gb容量。（可装1000个GBA游戏）
- 无电池设计，真正永不掉档。
- 直接支持FC，PCE，GB，SMS，GG游戏无需转换。
- 配备硬件存档支持，支持各种游戏存档类型。
- 超强金手指.首创玩游戏时任意时刻都可进入金手指设置。
- 超强压缩功能，配合最大容量CF卡可一次装下目前所有GBA游戏。
- 任何游戏都支持四键复位到主菜单，方便选游戏。
- 独家支持即时存档，无限复活功能，在游戏中能随时保存当前游戏状态，可随时读出，随时重玩，是玩游戏的至尊利器，是超任博士的再生。

无需烧录直接拷贝
即时存档无限复活

全球首创即时存档，无限复活

ROMMAN发行
诚征全国代理商

官方网站：www.supercard.cn　联系：谭小姐 0755-26435199　13554973419 Email：sales@romman.net

www.plumbook.cn

NINTENDO DS
宏龙 GAME
年中无休·营业时间：AM10:00～PM:21:00
专业游戏贩售店
11月新硬件强势登场!!!
所有物品预约受付中!
总店
北
浙江南路
本店
淮海路
人民路
分店
鲁班路
斜土路
打浦路
加盟店
永吉路
本店
双阳路
华联超市
控江路
分店（公平路店）
周家嘴路
公平路
东余杭路
唐山路
中山公园店（玫瑰坊）
中山公园
定西路
玫瑰坊
长宁路
汇川路
上海游戏2000
游戏2000（静安区静安旗舰店）
邮购地址：上海市市西静安区凤阳路680号
（近南京路、石门二路口）邮编：200041
电话：021-62675167 13002128661 收款人：冷将
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1690 4168 962
持卡人：冷 浩
公交线路：20、112、23、15、21、37、939、
41路，地铁1、2号线（石门路站下）
火车站到本店只需5 分钟
营业时间：早10：00～晚8：30
石门一路
石门二路
南京西路
凤阳路
北京西路
上海电视台
花鸟市场
公证处
大田路
加油站
北
游戏2000（徐汇区徐汇梅陇店）
邮编：200237
邮购地址：梅陇路457号
电话：021-64252807
联系人：李兆中
公交线路：50、218、131、957，地铁1号线
（锦江乐园站下到本店只需5分钟）
虹梅南路
梅陇路
本店
凌云路
游戏2000（快意电玩浦东加盟店）
地址：浦三路654号
电话：021-68362089
联系人：王先生
邮编：200125
公交线路：633、715、734、980、780南川专线
772、605、219陆周专线，徐川专线796、771、
38，六里路站下车3分钟路程即到。
东方路
快意电玩
齐河路
浦三路
珍藏的拥有
PS2限定版
1345元
MS2代 250元 MS 1.33B 350元 NH7 150元 魔术5 80元
前卫的拥有
PStwo 超薄版
贴换！贴换！贴换！
1456元
游戏的拥有
NDS
特价活动
凡在本店购买NDS送施华诺诗奇水晶手机链
1567元
GBA-SP现已可以贴换
时尚的拥有
PSP
预约活动
凡在本店预订PSP送施华诺诗奇水晶手机链
1678元
本店游戏软件品种繁多，详情请来电咨询！

潜龙谍影三部曲之完结篇 食蛇者

极限攻略DVD
＋丛林生存手册

SURVIVE THE JUNGLE, EAT THE SNAKE

游戏系统完全解说
RAY撰写的剧情小说攻略
制作人最新访谈/武器纵横谈

DVD极限攻略影像
达人玩家ENDLESS全程攻略影像
精彩场面尽在其中

继《潜龙谍影 历史》之后再度重装上阵！

国内最强阵容打造最强攻略单行本

11月下旬，隆重推出

《掌机王》游戏专题系列第1弹

塞尔达传说 迷你专辑
帽子里的小人国

附赠1:1真实大小
海拉尔地理全图

附赠 FANS专用CD
海拉尔的风之歌

海拉尔年代记
戴上梅祖拉的假面 吹响时之笛
在三角力量的引领下 轻舞风之杖
与您一同回忆小勇者林克的大冒险

神奇的小人帽之神奇攻略
剧情小说+全地图攻略+隐藏要素+游戏趣话+精美插画

11月22日全国上市

&DM-SMV
www.plumbook.cn